ДВА ДВУХСЛОЙНЫХ DVD

PC ИГРЫ ВИДЕО

РЕПОРТАЖ: ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2006; **ОБЗОРЫ:** КОРСАРЫ 3, GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER; **ВИДЕО:** BATTLEFIELD 2142, BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY, CAESAR IV, CALL OF DUTY 3, COMMAND AND CONQUER: TIBERIUM WARS, COMPANY OF HEROES, CRYSIS, DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC, ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS, FABLE 2, GOTHIC 3, LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY, NEVERWINTER NIGHTS 2, PREY, SID MEIER'S CIVILIZATION 4: WARLORDS, SPORE, THE LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR, RAINBOW SIX: VEGAS, SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT, WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING, WOW: THE BURNING CRUSADE

(game)land hi-fun media
9 771729 901008 06007
publishing for enthusiasts

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

№ 7 (31)
ИЮЛЬ • 2006



ИГРА МЕСЯЦА

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE
ПО ТУ СТОРОНУ ПОРТАЛА

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTERS
ТЕХНОЛОГИЯ БУДУЩЕГО НА СЛУЖБЕ СПЕЦНАЗА

SPORE
ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ЭВОЛЮЦИЯ ОТ СОЗДАТЕЛЯ THE SIMS

HITMAN: BLOOD MONEY
ПОСЛЕДНЕЕ ДЕЛО 47-ГО

ОПТИМИЗАЦИЯ OBLIVION
ДОВОДИМ ДО УМА ЛУЧШУЮ RPG ГОДА

E3
ТРИ ДНЯ. СОТНИ ИГР!
+ВИДЕОРЕПОРТАЖ

HALF-LIFE 2
EPISODE ONE

58 СТР. CRYSIS
ПРЕЕМНИК FAR CRY

78 СТР. ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ
KING'S BOUNTY НА НОВЫЙ ЛАД

140 СТР. КИБЕРСПОРТ
НОВАЯ РУБРИКА

НАКЛЕЙКИ HALF-LIFE 2: EPISODE ONE и ROGUE TROOPER
ПОСТЕРЫ HEROES OF MIGHT AND MAGIC V и HIS


Акелла
ЖАНР ГОНКИ
Играй за Пола Старшего, Поли, Майки или Винни – главных героев популярного телешоу «Американский мотоцикл»!
ОСОБЕННОСТИ:
Множество мотоциклов из одноименного телешоу
Вас ждут гонки, выполнение трюков и погони
Выполняйте задания, чтобы получить новые запчасти
creat studios
ACTIVISION
Discovery CHANNEL
AMERICAN CHOPPER 2 FULL THROTTLE
© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved. © 2005 Discovery Communications, Inc. American Chopper, Discovery Channel and related logos are trademarks of Discovery Communications, Inc. and used under license. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
© 2006 "Akella". Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@megbox.ru, Ростов-на-Дону, (863)290-79-42, akellarostov@aaanet.ru
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Акелла



Если Вы часто бываете в деловых поездках, ноутбук ASUS W6F - это то, о чем Вы мечтали. Широкоформатная 13.3" матрица с фирменными технологиями от ASUS Crystal Shine и Color Shine, и технологией ASUS Splendid обеспечивает исключительное качество изображения и насыщенность цветов. Компактный ASUS W6F не только легко нести - он отлично подходит для использования в самолете. Теперь неважно, в салоне какого класса Вы летите - ноутбук W6F очень удобно открывать даже в кресле эконом-класса.

- Технология Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК
  - Intel® Core™ Duo Processor T2300/T2400/T2500/T2600
  - Intel® 945 GM Chipset
  - Intel® PRO/Wireless 3945BG Network Connection
- Microsoft® Windows® XP
  - Home
  - Professional
- DDRII 533 МГц до 1536Мб
- 13,3" Widescreen (1280x800) Color Shine and Crystal Shine LCD, ASUS Splendid
- HDD 40/60/80/100Гб
- 802 b/g, Bluetooth™ V2.0+EDR
- 3 x USB, 1x Express Card, 1 x Card Reader



Клавиша включения WLAN и Bluetooth



Уникальная сенсорная панель без кромки

ASUS W6F создан на базе Технологии Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК

ASUS
Rock Solid · Heart Touching

Всемирная гарантия 2 года

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

Москва: Армада-PC (495) 641-04-24, Артрон (495) 789-85-80, Avakom M (495) 784-67-36, Avanta PC (495) 954-54-22, Белый Ветер (495) 730-30-30, ForceComp (495) 775-66-55, ION (495) 544-43-33, **NEXUS** (495) 928-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, **OLDI** (495) 105-07-00, **ПИРИТ** (495) 974-32-10, Polaris (495) 755-55-57, Портком (495) 101-33-64, Респект (495) 177-40-77, Сетевая Лаборатория (495) 500-03-05, SMS (495) 956-12-25; СтартМастер (495) 785-85-55, ТФК (495) 518-83-58; Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, USN (495) 775-82-02, Неоторг (495) 223-23-23; **Санкт-Петербург:** Display (812) 103-00-18, КЕЙ (812) 331-24-77, Микробит (812) 333-44-44, Компьютерный мир (812) 333-00-33, СТР Компьютерс (812) 542-45-51; **Барнаул:** C-Trade (3852) 38-10-00; **Воронеж:** РЕТ (4732) 77-93-39; **Екатеринбург:** Парад (3432) 51-48-22, Старттехно+ (3432) 56-85-01; **Краснодар:** Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066; **Красноярск:** Борлас СБ (3912) 58-09-52, Портис (3912)514-73-36; **Новосибирск:** НЭТА (3832)16-33-11, Техноситиי (3832) 125-333; **Ростов-на-Дону:** Центр-Дон (8632) 698-668, Поиск (863)250-13-00; **Самара:** Прагма (8462) 701-701, Санрайз (846)241-67-53; **Томск:** Интант (3822) 41-55-32; **Тюмень:** AD Systems (3452) 22-35-33; **Челябинск:** Японская электроника (3512) 247-47-47; **Уфа:** Кламас (3472)912-112, Форте VD (3472)600-000; **Хабаровск:** Anykey (4212) 328-155.



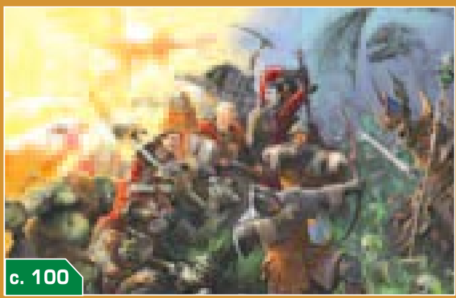
В ЛОС-АНДЖЕЛЕС И ОБРАТНО

Е3-ЭЙФОРИЯ

Джага-джага, дорогой читатель. Мы движемся в ритме **Е3**. Названия грядущих проектов – ***Crysis***, ***Spore***, ***BioShock*** – звучат словно музыка. Оно и не мудрено: когда ты знаешь, что впереди не серые, сплошь безликие будни, а ежедневный драйв – это заводит. Хочешь двигаться с нами? Нет ничего проще. В нынешнем номере ты найдешь исчерпывающий рассказ **Даниила Леви** о событиях выставки, с десяток превью по самым громким Е3-проектам (про другие мы напишем через месяц), а, заглянув на диск, обнаружишь и видеорепортаж. Три дня, сотни игр – точь-в-точь как указано на обложке.
Разорвав упаковку под британский флаг, ты, наверное, заметил, что мы вернули наклейки. Правда, раньше их было три, а теперь будет две – для четности.
По твоим просьбам в Правильном появилась долгожданная рубрика **«Киберспорт»**. Ведет ее **Виктор "proZed" Бардовский**, бывший редактор журнала Cybersport и в прошлом профессиональный игрок в ***Quake III***. Прочти, изучи и обязательно отпиши на адрес **cybersport@pc-games.ru**. Или приходи к нам в гости. В дружеской обстановке, за кружкой горячего чая, ты сможешь узнать, как создается твой любимый журнал, поделиться впечатлениями и даже слегка пожурить редакторский состав. Только прежде не забудь отправить нам заявку. Как это сделать – читай на 16 странице.
В этот раз темой номера стала ***Half-Life 2: Episode One***. Знаковое событие в индустрии. Пускай ничего принципиально нового мы не увидели, но важен сам факт. Цифровая дистрибьюция – распространение игр через Интернет – мало-помалу набирает обороты. На сегодняшний день услугами онлайнового сервиса STEAM пользуются более пяти миллионов человек, а значит, разработчики могут вполне успешно обходиться и без дорогостоящей рекламной компании. Меньше затрат – больше игр. Здорово? Еще бы! Кроме рецензии по Episode One, мы подготовили хронологию мира Half-Life. Поверь, ничего подобного ты еще не читал. Кто такие Combine? Почему G-man помогает сопротивлению City 17? Об этом ты узнаешь из материала **Романа Епишина**.
Не секрет, дизайн Правильного непрерывно меняется. В прошлом номере преобразились рецензии, в следующем – придет черед новостного блока. **«PC ИГРЫ»** становятся более функциональными, более удобными для чтения, оставаясь при этом тем самым журналом, который ты готов покупать ежемесячно.

Михаил Бузенков,
редактор

РЕЦЕНЗИИ



HEROES OF MIGHT AND MAGIC V – УДАЛОСЬ ЛИ «НИВАЛУ» ВОЗРОДИТЬ ВЕЛИКУЮ СЕРИЮ?



RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS – ВЕРУЮЩИЕ ПРОТИВ ИНОПЛАНЕТЯН



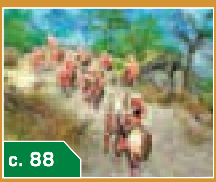
ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

BAD DAY L.A. – ИГРА-КАТАСТРОФА ОТ АМЕРИКАНА МАКГИ



ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

BIOSHOCK – УЖАСЫ ПОДВОДНОГО МИРА



ПОД ПРИЦЕЛОМ!

СПАРТА – ГРЕКИ, ЕГИПТЯНЕ И ПЕРСЫ СНОВА НА ТРОПЕ ВОЙНЫ



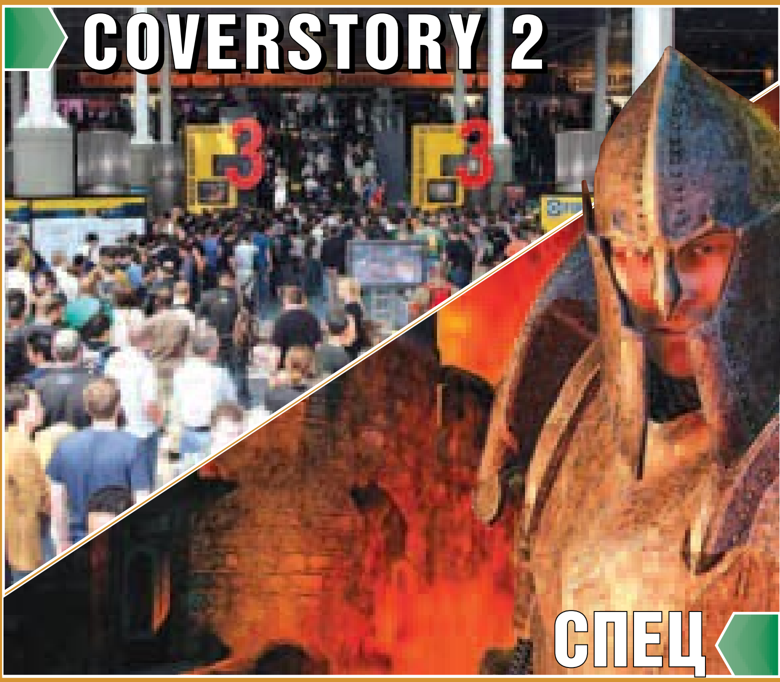
РЕТРО

KING'S BOUNTY – С ЧЕГО НАЧИНАЛИСЬ «ГЕРОИ МЕЧА И МАГИИ»

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ



ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ
PC ИГРЫ
7(31) ИЮЛЬ 2006



E3 2006
ТРИ ДНЯ НА КРУПНЕЙШЕЙ ИГРОВОЙ ВЫСТАВКЕ. РЕПОРТАЖ ИЗ ГОРОДА АНГЕЛОВ. с.17

ДОВОДИМ OBLIVION ДО УМА
ОПТИМИЗАЦИЯ НАСТРОЕК И ОБЗОР ЛУЧШИХ ЛЮБИТЕЛЬСКИХ МОДИФИКАЦИЙ. с.152

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ



HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

HIS

ИГРЫ В НОМЕРЕ

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Мы начинаем набор участников для работы в тестгруппе в течение следующих 6 месяцев. Нам нужны самые отзывчивые и активные читатели, которые готовы делиться своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному номеру. К сожалению, мы не можем принять тех, кто уже был участником тестгруппы раньше. Если ты хочешь попасть в тестгруппу, заходи на сайт **www.anketa.glc.ru**. Мы приготовили для тебя много интересных призов и новую улучшенную программу для проведения анкетирования.

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц.
№7(31), ИЮЛЬ 2006
www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ
Алексей Ларичкин chikitos@pc-games.ru и.о. главного редактора
Даниил Леви daniil@pc-games.ru зам. главного редактора
Евгений Сныткин snytkin@pc-games.ru арт-директор
Екатерина Воронкова верстальщик-дизайнер
Михаил Бузенков buzenkov@pc-games.ru редактор
Иван Гусев редактор раздела «Новости»
Андрей Теодорович редактор раздела «Путеводитель»
Лиза Снежная лит.редактор/корректор
Надежда Левошина levoshina@gameland.ru координатор

DVD
Семен Чириков sem4@pc-games.ru главный редактор
Юрий Пашолок webrunner@pc-games.ru зам. главного редактора
Виктор Бардовский редактор раздела «Киберспорт»
Артем Воронин редактор раздела софт/shareware
Павел Рыбалкин медиаредактор
Почта диска и техническая поддержка disk@pc-games.ru

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
Рубен Кочарян test_lab@gameland.ru руководитель
Федор Добрянский dr.cod@gameland.ru главный инженер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE
Алена Скворцова alyona@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Теодорович teodorovich@gameland.ru редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru директор по рекламе
Ольга Басова olga@gameland.ru руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Максим Григорьев Менеджер по работе с сетевыми РА / Корпоративные продажи
Александр Белов belov@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Марья Алексеева трафик-менеджер
Евгения Горячева goryacheva@gameland.ru менеджер
Надежда Бабиян babiyan@gameland.ru менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095) 780-88-24

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru подписка
Яна Агарунова yana@gameland.ru PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095) 780-88-24

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор
Олег Полянский polyanskiy@gameland.ru издатель

PUBLISHER
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru director
Oleg Polyanskiy polyanskiy@gameland.ru publisher

Phone: (095)935-7034; fax: (095) 780-88-24

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж – 65 000 экземпляров

Рисунки в номере:
Александр Черногоров

Цена свободная



Half-life 2: Episode One – игра-перевертыш. Говорящее название привлекает к себе внимание масс, в то же время скрывая за собой нечто большее, чем очередной супершутер. Valve экспериментирует, создает невиданные доселе жанровые связки. А затем щедро, по-отечески разбавляет их привычным геймплеем.

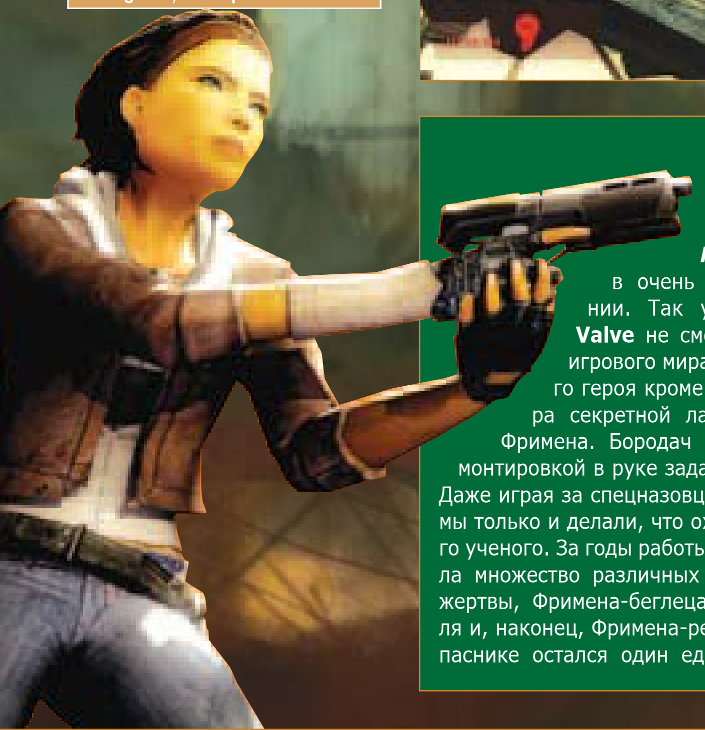
УЖЕ НЕ ШУТЕР, НО ЕЩЕ НЕ АДВЕНЧУРА

HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

ЖАНР ИГРЫ
FPS / Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Valve Software
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Бука
РАЗРАБОТЧИК
Valve Software
ПОЙДЕТ
Процессор 1.2GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (128 Mb), 4Gb свободного места на диске, интернет
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.0GHz, 512Gb RAM, 3D-ускоритель (256 Mb), 4Gb свободного места на диске, интернет
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 32
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=231



Схватка с летающим объектом – верный признак того, что с фантазией у авторов нелады.



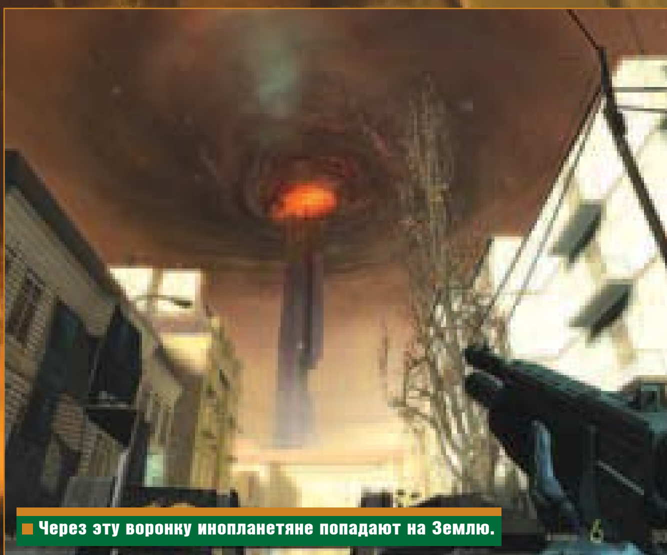
Шутер-адвенчура, шутер-головоломка... Серия ***Half-Life*** оказалась в очень непростом положении. Так уж сложилось, что **Valve** не смогла придумать для игрового мира ни одного толкового героя кроме бывшего профессора секретной лаборатории Гордона Фримена. Бородач в спецкостюме и с монтировкой в руке задавал тон всей серии. Даже играя за спецназовца в ***Opposing Force*** мы только и делали, что охотились на шустрого ученого. За годы работы Valve перепробовала множество различных образов: Фримена-жертвы, Фримена-беглеца, Фримена-спасителя и, наконец, Фримена-революционера. В запаснике остался один единственный – Фримен-бог. Но кому интересен шутер, где главный герой – бессмертный терминатор? Адвенчура – другое дело.

ДВА ЧАСА В ДРУГОЙ ИГРЕ

Первые два часа – самые сложные в ***Episode One***. За это время игра надоедает настолько, что о ней хочется забыть как о страшном сне. Нет, она не так уж плоха, эта первая треть. Просто при покупке шутера, прежде всего, хочется увидеть именно FPS. А выходит – ни одного выстрела и дюжина задачек на сообразительность. Выловил один из летающих повсюду шариков, пальнул им куда нужно, поднял мостик – и так все сто двадцать с гаком минут. Из оружия только ядрено заряженная гравитационная пушка, которая притягивает спецназовцев подобно гигантскому магниту. Бедняги дергаются как черви на крючке, а затем, по воле Фримена, отправляются в непродол-



Барни – герой Blue Shift – по-прежнему отсиживается в подполье и помогать не спешит.



Через эту воронку инопланетяне попадают на Землю.

жительный полет. Ни в одном другом шутере, даже самом посредственном и бездарном, убийство противников не выглядело столь жалко, столь карикатурно и столь обыденно. Это и не убийство вовсе, а планомерное истребление живой силы. А может, не стоило делать бои столь простыми?

Нет, все-таки не стоило. Увы, понять это сразу, не осилив первый эпизод до конца, невозможно. Только вдоволь настрелявшись в мерзких хедкрабов и вдвойне мерзких черных хедкрабов, начинаешь понимать, что легкая передышка и незатейливые физические задачки игре вовсе не вредят. Жаль, что та самая двухчасовая беготня по ядерному реактору открывает эпизод. Ее бы где-нибудь на четвертый-пятый час и небольшими порциями... Впрочем, быть может, разработчики не просчитались и сделали это намерено. А вдруг перед нами новый вектор развития серии? Если уж настал черед Фримена-бога, то пускай он и воюет как бог. В конце концов, что мешает авторам встроить гравипушку в знаменитый костюм Гордона, а геймплей построить на диалогах и головоломках? Тем более что кое-какие наметки у Valve уже есть. Одна из ярких особенностей Episode One – небывалое по меркам Half-Life количество монологов. Аликс болтает без умолку буквально обо всем. Чего только стоит сцена с мертвым вражеским солдатом – беднягу прикончил хедкраб. Желая блеснуть черным юмором, деваха нарекает его Zombine. А затем поясняет свою находчивость Гордону. Оказывается, если объединить слова zombie и Combine (так называется раса инопланетных захватчиков), получится как раз Zombine. Смешно? Вот и Аликс понимает, что шутка не удалась, и обрывает реплику политкорректной улыбкой.

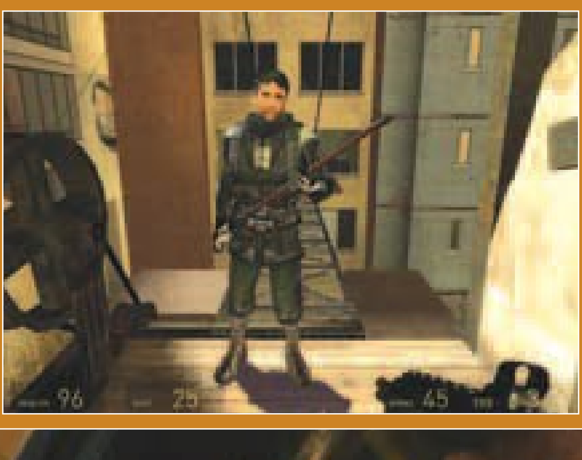
На мастерски написанных диалогах действительно можно построить игру целиком, но это будет уже не Half-Life 2. Поклонники не на шутку рассердятся и перестанут платить деньги. Поэтому для них, для фанатов, предназначены другие четыре часа геймплея.

ЧЕТЫРЕ ЧАСА ПЕРЕСТРЕЛОК

Пальба начинается неожиданно и продолжается до самого финала. Но знаешь, она не захватывает. Разработчики старались угодить всем, потому как-то очень неза-

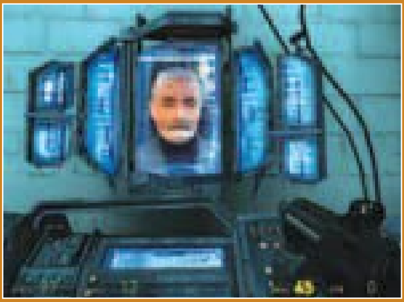
ОРУЖИЕ ГЕРОЯ

Фомка. С нее все начиналось. Оружие революционера, борца с инопланетными захватчиками, стало символом шутеров новой волны. Но ее время ушло. На смену лому пришла гравитационная пушка. Как и положено современному гаджету, она необычайно компактна, мощна, изящная на вид, разве что встроенного будильника нет. И с такой игрушкой старина Фримен разгуливает с самого начала *Episode One*. Фомка появляется значительно позже. Барни – главный герой *Blue Shift* – выдает ее Гордону со словами: «Больше не теряй». Но он ее теряет. При виде футуристических стволов, о фомке попросту забываешь. Что делать, новые времена – новые стандарты.



ДОКТОР ЗЛО

Наверное, ты помнишь злобного доктора Воллеса Брина – ставленника инопланетной расы Combine. Так вот, несмотря на то, что Гордон и Аликс разделались с ним в финале оригинальной *Half-Life 2*, ты еще не раз увидишь его физиономию на различных видеозаписях. Роль Брина сыграл голливудский актер Роберт Калп, известный по телесериалам «Я шпион» и «Выслеживание». Даже если ты не знаком с этими творениями, будь уверен – сноровки у него хватает. Кроме актерского амплуа, Роберт освоил профессию режиссера и сценариста. С разработчиками компьютерных игр он сотрудничает в первый и, надеемся, не последний раз.





Аликс разошлась не на шутку. Не баба – ураган!



метно растеряли собственный стиль. Сначала Episode One пародирует ***Doom 3***, затем походит на ***F.E.A.R.***, а когда штампы заканчиваются, начинает копировать саму себя.

Высмеивание Doom – это, безусловно, хорошая идея. ***Duke Nukem 3D*** в свое время делал то же самое, но как-то мимолетом, вне общего формата. У Half-Life 2 так не выходит. Бои в кромешной тьме выглядят излишне вычурно, надуманно – ну, почему фонарик должен гаснуть через каждую минуту? – но главное, совершенно не обыгрываются персонажами. Едва создав образ хрупкой и чувственной Аликс, которая дрожит при виде ожившего трупа, разработчики тотчас его разрушают. Попав во тьму, девушка превращается в железобетонную леди. Она прет напролом, стоически переносит молодецкие подзатыльники со всех сторон разом и при этом умудряется показывать чистое голливудское кунфу. Как после этого верить в происходящее на экране?

Впрочем, верить совершенно необязательно. Можно просто наслаждаться драйвом! Порой Episode One превращается в настоящий «коридорный» шутер. Узкие комнатушки заброшенных зданий не дают как следует развернуться, уйти из-под огня вездесущего спецназа, а потому выигрывает тот, кто первым выпустит очередь.

Открытые пространства в игре тоже есть. Порой поединки на улицах увлекают не на шутку! Особенно памятен эпизод, когда Аликс прикрывает Гордона из снайперской винтовки. Лазерный указатель медленно плывет по воздуху, задерживается на вражеской черепушке, щелчок, и бездыханное тело заваливается на бок. Как жаль, что подобные сцены можно пересчитать по пальцам. В большинстве своем уличные бои целиком изъяты из оригинала – с той лишь разницей, что отныне из-под земли выскакивают муравьиные львы. А потому за-



Комбинированный зомбяк. В случае чего выхватывает гранату и по-матросовски бросается на «амбразуру».



Так, по мнению Valve, выглядит ядерный реактор будущего.


Бой-баба Аликс, не только палит из пушки, но и машет ногами хлеще Брюса Ли.

ведомо вторичны и скучны. Вершиной дизайнерской лени становится поединок с летающей болванкой – местным аналогом вертолета. Неужели, усиленная пулеметом железяка – это все, на что способна инопланетная раса? А куда подевались органические уродцы из первой части?

ВО ИМЯ ГРАФИКИ

Визуальная часть Half-Life 2 вызывает истинное восхищение. Великолепно отрисованные персонажи, яркие спецэффекты, необычайно достоверная игра света и теней... Словом, все по высшему классу.
К выбору музыкальной дорожки разработчики также подошли очень тщательно. Бойкие, взрывные композиции здорово оживляют геймплей, а подчас и вовсе превращают невзрачный поединок в зрелищное и стремительное шоу. Главное – попадать в такт музыки.

ПОСЛЕСЛОВИЕ

Half-Life 2: Episode One – неоднозначное явление в игровой индустрии. Забудь про ***SiN Episodes: Emergence***. Разработчики из **Ritual** не рисковали, не пытались превзойти себя – они создавали современный шутер по мотивам провалившегося псевдо-шедевра. Valve, напротив, ставила на карту многое. Нужно было не только угодить поклонникам серии и привлечь новых игроков, но и разнообразить прежний геймплей. Что-то у нее получилось, что-то нет. Предлагаю не делать окончательных выводов и дождаться второго эпизода.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	9.0

ДОСТОИНСТВА: Образцовая графика; запоминающиеся герои; парочка необычных дизайнерских находок; бойкие музыкальные композиции; остроумные диалоги; увлекательный сюжет.

НЕДОСТАТКИ: Местами посредственный геймплей; однообразные перестрелки; нет новых видов оружия; Episode One очень коротка; первые два часа герой разгуливает только с гравитационной пушкой.

ИТОГО 8.0 Episode One является по сути сюжетным дополнением к оригинальной Half-Life 2. Большего от нее не жди.

ХРОНОЛОГИЯ ПОЛУРАСПАДА



ПОРАБОЩЕНИЕ ЗЕМЛИ

В исключительность человечества верят только наивные глупцы. Неужели бесконечная вселенная породила лишь одну разумную расу, которая оказалась во многом ущербной, опасной для самой себя? Конечно, нет. Жизнь, пусть совершенно чуждая и непонятная, кипит во многих планетных системах. А если вспомнить о давно доказанной многомерности мира, то и в других измерениях. Увы, власть на Земле находится в руках самонадеянных болванов. Вернее, находилась, пока их недальновидность не вышла человечеству боком.

Текст: **Роман «ShaD» Епишин**

Меня зовут Гордон Фримен. Десять лет назад я мог добавить к имени ученую степень и название занимаемой должности – физик в исследовательском комплексе Black Mesa. Но все это осталось в прошлой жизни. С тех пор мир, каким ты его знаешь, перестал существовать...

ГОД 1995: ПЕРВЫЙ КОНТАКТ

О событиях 1995-го года я узнал много позже, когда вляпался в... назовем это «неприятности»... по самые уши. Но предупреди меня кто-то заранее, вряд ли рассказ прозвучал бы убедительно. И даже, поверь, гипотетическому доброжелателю дальше психиатрической лечебницы с полученной информацией уйти бы не удалось.

Пока Землю сотрясали локальные конфликты и экономические кризисы, соседнее измерение – Ксен – подверглось нападению Комбинированных Войск (они же Синты, они же Вселенский Союз). Цель Синтов – непрерывная экспансия, они порабощают измерение за измерением, планету за планетой. И сила их отнюдь не в оружии (в этом отношении человечество с его ядерными игрушками ушло далеко вперед), а в генной инженерии. Вторгаясь во владения другой цивилизации, Синты превращают ее представителей в киборгов, создают гибриды, максимально функциональные в данной среде. Из таких химер они быстро набирают послушную армию, а командовать ею поручают какому-нибудь местному «чиновнику» (жажда могущества – не только человеческий порок). При поддержке мощного войска и официальной власти насильственное включение новой территории во Вселенский Союз проходит феноменально быстро. Ксены не смогли оказать достойного сопротивления и пали...



Первая часть Half-Life. Гордон запускает орбитальный спутник. Лучше бы он этого не делал...

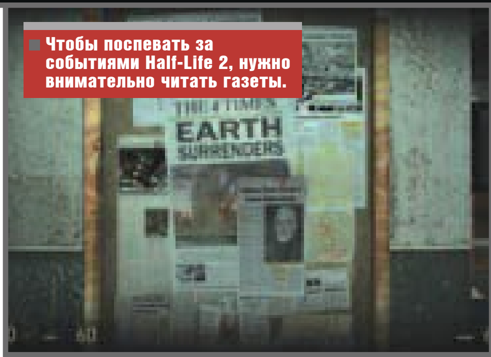
Угораздило же нас тогда заняться экспериментами с телепортированием! Вот как чувствовал, что рано людям соваться в эту область, а что толку? Робкие попытки «хомо сапиенс» нащупать грань между мирами не остались без внимания Синтов. По сути, мы широким жестом пригласили их к себе домой, и твари с радостью воспользовались приглашением. Но они не стали ломиться «сквозь стену», нет. Синты достаточно умны, чтобы отыскать дверь. Они вышли на Уолласа Брина, администратора Black Mesa, наделенного немалой властью. Короче, нашли большую шишку. Запудрить мозги этому увальню не составило труда. Болван зубами вцепился в идею нового эволюционного скачка человечества, да и обещания практически неограниченной власти усилили эффект. В общем, Брин сдал нас всех с потрохами.

ГОД 2000: НАЧАЛО ВТОРЖЕНИЯ

Думаешь, тот инцидент в испытательной камере – случайность, ошибка компьютера? Черта с два, Уолли тщательно все просчитал. Мне специально подсунули нестабильный образец экспериментального материала, опыт над которым вызвал катастрофу в Black Mesa и массовое вторжение чужих. Впрочем, тогда появились не Синты, а порабощенные ими и натравленные на землян Ксены. Заодно вместе с профессиональными бойцами в наше измерение повалили представители инородной фауны. Достаточно вспомнить проклятых хедкрабов – зверски живучих и неприхотливых тварей.

Тогда погибли едва ли не все сотрудники комплекса – сотни гениальных ученых, моих коллег и друзей. До сих пор не верится, что я выжил. Все как в тумане: стрельба, крики, смерть... Даже странно, что по ночам меня не мучают кошмары. Впрочем, когда я спал последний раз?

Порой кажется, что через ад агонизирующей Black Mesa меня вели за руку. Этот странный тип в строгом костюме, появлявшийся в самых неожиданных местах, наверняка причастен к моему спасению. Думается, он даже пытался предотвратить катастрофу, но почему-то не смог. Незнакомца все называют G-Man, кто он на самом деле – загадка. Так или иначе, сейчас



Чтобы поспевать за событиями Half-Life 2, нужно внимательно читать газеты.

я работаю на него. Скажешь, глупо так доверяться первому встречному? Глупо, но когда «первый встречный» ставит тебя перед выбором: либо сотрудничество, либо смерть, особо не поумничаешь.

Хороший он или плохой? Я давно вышел из того возраста, когда мир делится на черное и белое. Все мы наломали дров. С подачи G-Man'a в Black Mesa прилетел



КТО ТАКОЙ G-MAN?

Во всех без исключения эпизодах игры фигурирует загадочный человек в костюме. Он появляется в самых неожиданных ситуациях и разгуливает по агонизирующей Black Mesa (а потом и по Городу-17), как по парку в летний день. Ни Синты, ни Ксены явно не страшат этого загадочного визитера. Кто он? Сценаристы до сих пор не дали однозначного ответа на этот вопрос, поэтому поклонникам *Half-Life* остается лишь строить версии. За персонажем закрепился термин G-Man, образованный от словосочетания Government Man – «правительственный агент». Наиболее популярна теория о внеземном происхождении G-Man'a. Он, якобы, представитель некоей могущественной силы, сообщества, которое осуждает экспансию Синтов, но по каким-то причинам не вмешивается в конфликт напрямую. Дополнительное подтверждение эта точка зрения получила в финале *Half-Life 2*, когда G-Man на глазах у Гордона и Аликс остановил время. Впрочем, по другой версии, человек-в-костюме есть сам Гордон Фримен, только из будущего. Трюк с «заморозкой» времени этой теории не противоречит. Сторонники версии указывают на внешнее сходство Гордона и G-Man'a.

ИСТИННЫЙ ВРАГ

Таков истинный облик Синтов. По мнению ученых, большую часть тучного тела занимает мозг, конечности либо отсутствуют, либо рудиментарны. Такое строение объясняется малой подвижностью. Умные, изобретательные Синты, благодаря продвинутым технологиям и многочисленным рабам, избавили себя от всякого физического труда.



ЭПОПЕЯ ПОЛУРАСПАДА

Физический термин «half-life» с английского можно перевести как полураспад. Первая игра серии вышла в 1998 году и была создана на основе модифицированного движка ***Quake II***. В 1999-ом и 2001-ом соответственно свет увидели адд-оны ***Half-Life: Opposing Force*** и ***Half-Life: Blue Shift***, представившие катастрофу в исследовательском комплексе Black Mesa с иных точек зрения. В оригинальной игре повествование велось от лица Гордона Фримена. Главную роль в Opposing Force сыграл «спецназовец» Эдриан Шепард, получивший приказ убивать как чужих, так и ученых. Героем Blue Shift стал простой охранник Барни Калхун, впоследствии появившийся на улицах Города-17. Релиз ***Half-Life 2*** состоялся в 2004-ом. Студия Valve, разработчик дилогии, планирует выпустить три эпизода-дополнения ко второй части. Один уже вышел.

спецназ, усердно принявшийся «ликвидировать» и своих, и чужих. Защищаясь, я стрелял в ответ, убивал как пришельцев, так и людей. А потом запустил этот чертов спутник... Откуда мне было знать, что Брин со своими высокими покровителями только того и ждал? Я лишь хотел связаться с официальными властями! Оказалось, сателлит можно использовать для распространения порталов по всей планете, к чему Синты незамедлительно и приступили. К счастью, человеческая цивилизация гибла не на моих глазах. Волею судьбы (или того же G-Man'а) меня занесло в измерение Ксен, где я чудом прикончил ставленника Синтов и, сам того не подозревая, освободил Ксенов от иноземного ига. Но человечеству это не помогло. О событиях следующих десяти лет могу судить лишь по рассказам немногих выживших да по газетным вырезкам. Вернувшись в наш мир, я наконец-то встретился с таинственным человеком-в-костюме лицом к лицу, получил предложение, от которого невозможно было отказаться, и погрузился в сон до 2010-го года. Скажешь, ужасно? Ничуть! Уж лучше так, чем наблюдать, как корчится Земля под пятой захватчиков. К тому же время для меня остановилось, я сохранил прежний возраст и физическую форму.

ГОД 2002: АПОКАЛИПСИС

Хаотично разбросанные по всей Земле порталы ввергли человечество в ад. Ксены потоком хлынули на землю, представители чужой фауны быстро освоились в экосистеме нашей планеты, включив людей в свою пищевую цепочку. Конечно, все эти «муравьиные львы», гигантские черви с клювами и пресловутые хедкрабы не бессмертны. Атакуй порождения ночных кошмаров какой-нибудь отдельно взятый город, армия легко бы истребила их, но чужие формы жизни утопили землян в крови.



К 2010 году Синты поработили большинство Ксенов.

Выжившие, коих оказалось пугающе мало, собрались в защищенных стенами и колючей проволокой городах. Военные оберегали их покой, сохраняя последние проблески надежды на светлое будущее. Вскоре умерли и эти крохи оптимизма...

ГОД 2004: КОЛОНИЗАЦИЯ

За два года кровавой жатвы плацдарм для масштабного вторжения Синтов был готов. Использовав портальную технологию, Комбинированные Войска напали на святая святых оставшихся землян – их города-крепости. Началась скоротечная война, которую лучше назвать бойней. Тяжелая «артиллерия» страйдеров и совершенное оружие пришельцев подавили сопротивление на корню. Всего за семь часов Синты возвели Уолласа Брина на мировой престол, превратив его в своего наместника, Администратора Земли, на которой к тому времени не осталось ни одного государства. Этот ублюдок без проволочек сдал планету и начал активную пропаганду сотрудничества с Синтами. Телевидение и остатки прессы описывали радужные перспективы, открывшиеся перед человечеством после вступления во Вселенский Союз. Из Ксенов мигом сделали коварного внешнего врага, а Комбинированные Силы представили защитниками людей. Синты действительно оберегали города от посягательств иномирной фауны, но одновременно истребляли их жителей, наказывая за малейшее неповиновение. А Брин прохлаждался на вершине построенной пришельцами Цитадели, закрывая глаза на бесчинства поработителей.

Синты вплотную занялись адаптацией новых владений под свои нужды. Все города были переименованы. Москва, Вашингтон, Квебек перестали существовать, вместо них карту заполнили безликие Город-1, Город-2, Город-17 и так далее. Во всех полисах они запустили генераторы подавляющего поля, которое сводило на нет детородную функцию «хомо сапиенс» и медленно стирало людям память. Ненависть к захватчикам пошла на убыль, так как вчерашние партизаны просто забывали, за что ненавидели своих новых хозяев.

Улицы заполонили Надзиратели, гибриды землян и Синтов. Одновременно началось активное формирование отрядов гражданской защиты, состоящих из обычных людей, согласившихся работать с захватчиками. Вскоре в лабораториях пришельцев был выведен второй тип существ – так называемые Сталкеры, предназначавшиеся для выполнения черновых работ. По плану захватчиков, через несколько лет все люди должно стать Сталкерами и Надзирателями, подконтрольными новой власти.



Надзиратель без камуфляжа и маски.

Сталкер, практически утративший человеческий облик.

Чужие не оставили без внимания и природу Земли, приступив к осушению океанов. Планета была обречена...

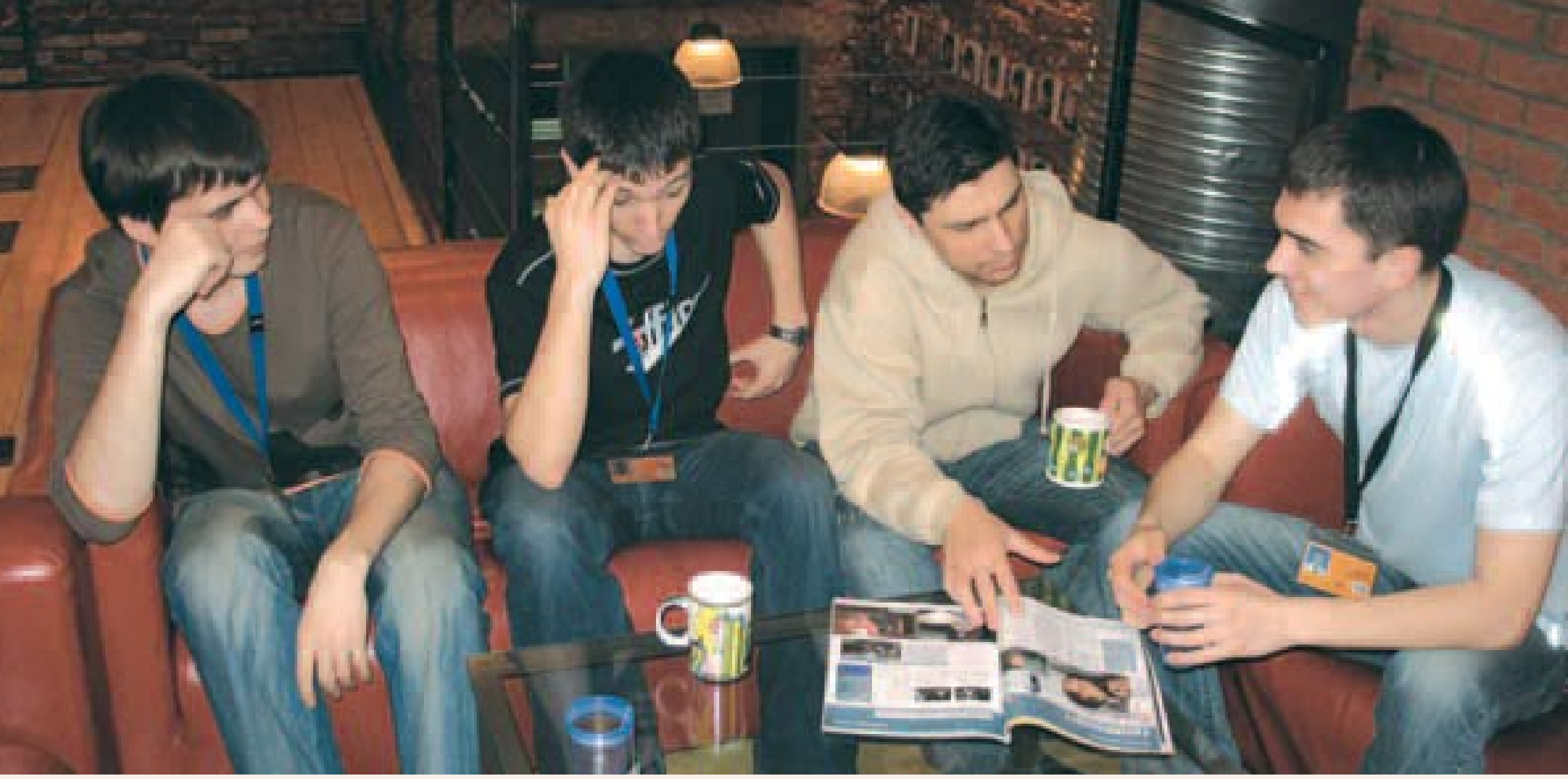
ГОД 2010: ПОСЛЕДНИЙ ШАНС

Представляешь, что такое шесть лет беспробудного сна? Вот ты стоишь в вагоне монорельса и жмешь руку едва ли не самому дьяволу, а потом – БАЦ! – просыпаешься уже в другом вагоне. Не успел открыть глаза, а тебе сообщают, что мир исчез, государств не осталось, планетой управляет твой бывший шеф и чужая цивилизация. Мириться с таким раскладом совсем не хочется. Хорошо хоть не я один сохранил лютую ненависть к незваным гостям.

Сопротивление существовало и особенно активно действовало в Городе-17, столице Земли и резиденции Брина. Партизанам удалось даже наладить контакт с Ксенами, у которых были свои счеты с Синтами. G-Man притащил меня сюда как раз для повстанческой борьбы. Будто я супермен какой-то! Впрочем, за прошедшие годы имя скромного физика превратилось едва ли не в символ независимости. Ирония судьбы: обрести славу на обломках цивилизации...

Так или иначе, нам удалось встряхнуть город. Цитадель утонула в пламени взрыва, Брин бежал, а человек-в-костюме вытащил нас с Аликс из эпицентра в самый последний момент. Вот только что делать дальше, пока не ясно. Синты не отступятся: слишком много времени и сил ушло на захват нашей планеты. Но шанс освободить Землю еще есть...


www.foxconn.ru
WinFast®
Материнские платы: WinFast 6150/6100
Отличные графические возможности по доступной цене!
Kiss your old graphic card good bye.
NEW!
6150K8MD-8EKRS
- AMD Athlon™ 64/64FX processors, Socket 939
- 2000 MT/s HyperTransport
- Dual channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x4 DIMMs, Max 4GB
- IEEE 1394a
-PCIex16
- DVI interface/TV out
- 4 Serial ATAII / 300 w / RAID 0, 1, 0+1, 5
- 7.1 channel, Realtek ALC850 (HDA)
- GbE LAN (Marvell)
- 8 USB 2.0 ports
AMD 64 Athlon FX
AMD 64 Athlon
NVIDIA GeForce 6150
NVIDIA nForce 430
HD Video HD Audio
6150K8MA-8EKRS
- AMD Athlon™ 64/64FX processors, Socket 939
- 2000 MT/s HyperTransport
- Dual channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x4 DIMMs, Max 4GB
- IEEE 1394a
- PCIe x16
- TV out
- 4 Serial ATAII / 300 w / RAID 0, 1, 0+1, 5
- 7.1 channel, RealtekALC850
- GbE LAN (Marvell)
- 8 USB 2.0 ports
6100K8MB-RS
- AMD Athlon™ 64 / Sempron™ processors, Socket 754
- 1600 MT/s HyperTransport
- Single channel DDR400 / DDR333 / DDR 266 DRAM x2 DIMMs, Max 2GB
- PCIex16
- 2 Serial ATAII / 300 w / RAID 0, 1
- 5.1 channel, Realtek ALC653
- 10/100M LAN (Realtek)
- 8 USB 2.0 ports
ASBIS www.asbis.ru
Dina Victoria www.dvcomp.ru
merlion MERLION www.merlion.ru
Тринити Лоджик www.tl-c.ru



УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

Если вам есть что сказать нам, есть чем поделиться, если вы хотите посмотреть место, где рождается журнал, если вы хотите окунуться в саму атмосферу сотворения, мы ждем вас в гости. За чаем у вас будет возможность познакомиться с сотрудниками редакции, пообщаться, высказать свое мнение, а у нас – услышать его и делать наш журнал еще лучше. Ближайшая **встреча состоится во вторник 14 июля в 18,00 по адресу: Москва, м.Парк культуры (кольцевая), ул.Льва Толстого, д.18Б** (при себе необходимо иметь паспорт или свидетельство о рождении) Если вы хотите поучаствовать – пришлите,пожалуйста, заявку с указанием ФИО, возраста, геймерского стажа и стажа чтения нашего журнала на **vstrecha@pc-games.ru**

С читателями, проживающими в других городах, мы будем рады пообщаться по e-mail или на нашем форуме **http://forum.gameland.ru**. Для нас очень важно ваше мнение.

Давайте делать журнал вместе!



САЙТ WWW.GAMELAND.RU ИЩЕТ ГЛАВНОГО РЕДАКТОРА

Сейчас www.gameland.ru – электронное представительство наших игровых журналов. Мы – команда издательского дома *(game)land* – планируем превратить его в мощный игровой портал, охватывающий максимальное количество игровых и околоигровых тем, интересных пятимиллионной аудитории российских геймеров. Наша цель – создать крупнейший информационный ресурс и площадку для общения людей, искренне увлеченных играми.

ЕСЛИ ВЫ:

- ✓ знаток игр с не менее чем 5-летним геймерским стажем,
- ✓ находитесь в возрасте от 22 до 35 лет,
- ✓ активны, ответственны, добиваетесь своих целей,
- ✓ готовы много учиться,
- ✓ умеете руководить людьми,
- ✓ умеете писать и редактировать тексты,
- ✓ знаете, как администрировать сайты и повышать их посещаемость,
- ✓ владеете английским,
- ✓ живете или готовы переехать в Москву,
- ✓ хотите много зарабатывать...

...и чувствуете в себе силы и желание возглавить проект **«Игровой портал *(game)land*»** – напишите **Надежде Левошиной** на адрес: levoshina@gameland.ru письмо с пометкой **«Главред сайта»**.

К ПИСЬМУ ПРИЛОЖИТЕ:

1. Текст **объемом не более трех страниц** в формате .rtf, где будет изложено ваше видение того, как ввести **www.gameland.ru** в тройку игровых сайтов – лидеров Рунета.
2. Свое резюме.

Письма принимаются до 1 сентября.



FALLOUT 3

На **E3** стенд компании **Bethesda** украшала реклама ***Fallout 3***. Мало кто проходил мимо, не сфотографировавшись на ее фоне. А что же сама игра? Привезли? Покажут? Дадут ли поиграть? Мы узнали и готовы рассказать... ☞ С. 19



GTA 4

E3 – отличное место для анонса. Сотни журналистов, корреспонденты телеканалов – все тут. В **Rockstar** это прекрасно понимают и потому приберегли информацию о новой части ***GTA*** до выставки... ☞ С. 18



SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Говорят, Сэм Фишер стал плохим парнем. Ушел из «Третьего эшелона», пьет, курит, с бандюгами общается. Так ли это на самом деле?.. ☞ С. 30

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2006

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3

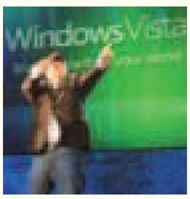
ежегодный информационно-развлекательный журнал

FABLE 2

Глава студии **Lionhead Питер Молине** (Peter Molyneux) впервые в жизни приехал на **E3** и тут же заявил: *«Мы делаем Fable 2»*. Какой станет игра? На каких платформах появится? А главное – когда выйдет? Питер собрал журналистов на специальную пресс-конференцию, где и попытался ответить на эти и другие вопросы... ☞ С. 30

WINDOWS VISTA

На **E3** компания **Microsoft** поделилась новой информацией о своей операционной системе **Windows Vista**. Она, напомним, позиционируется, как идеальная ОС для всех геймеров. На конференции Гейтс и компания презентовали уникальный сервис **Live Anywhere**, а также рассказали об играх, которые будут поддерживать технологию DirectX 10. Не исключено, кстати, что некоторые из них станут работать только на компьютерах с операционкой Windows Vista. Какие именно? Узнаешь сегодня... ☞ С. 25





Привет всем читателям ежегодного журнала **Electronic Entertainment Expo**! Ты держишь в руках наш новый номер. С 10 по 12 мая мы пребывали в солнечном Лос-Анджелесе, где общались с именитыми разработчиками, брали интервью, снимали видеорепортаж и играли в будущие хиты. И сейчас готовы рассказать об этом тебе. Не пропусти! У нас ты найдешь подробности о только-только анонсированных проектах и эксклюзивную информацию о самых громких играх!

СЕНСАЦИЯ!

COMMAND & CONQUER 3

Крупнейший издатель игр **Electronic Arts** умеет удивлять. Вот и на этой **E3** «электроники» анонсировали очередной громкий тайтл. Им стала стратегия ***Command & Conquer 3: Tiberium Wars***. Будет ли он похож на первые проекты серии или игроделы решили в корне изменить привычный геймплей? Какая студия отвечает за разработку? Появится ли в новой C&C Юрий? Мы побывали на закрытой презентации игры и готовы поделиться с тобой интересной информацией... ☞ С. 26

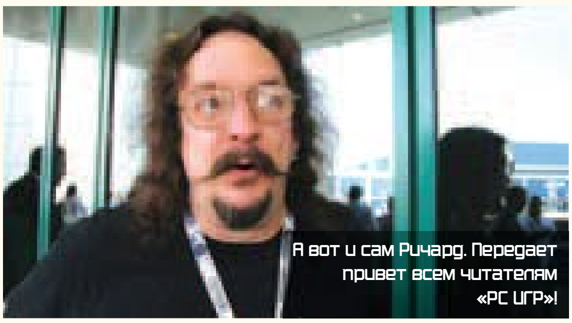


СИМЫ ЗАВЕДУТ СЕБЕ ПИТОМЦЕВ

ЕСЛИ в этом грешном мире не случится Апокалипсиса, мы увидим очередное дополнение к ***The Sims 2***. Девчонки, домохозяйки и все сочувствующие, примите наши поздравления! Официального анонса игры еще не было, однако мы заприметили на стенде **Electronic Arts** занимательный ролик. В нем виртуальные человечки резвились в парке с забавными питомцами. По окончанию трейлера на экране появился логотип The Sims 2 и прицепленное к нему сердце с надписью "Pets". Немного пораскинув мозгами, мы пришли к выводу, что новый адд-он назовут ***The Sims 2: Pets***, и в нем появится целый зоопарк домашних животных. Вот увидишь, так оно и будет...

«ПОВЕЛИТЕЛЬ УРОВНЕЙ» НА E3

E3 не была бы **E3**, если бы на нее не приехал **Ричард "Levelord" Грей** – совладелец студии **Ritual Entertainment** и большой друг нашего журнала. На выставке Ричард демонстрировал только-только сошедший со стапелей шутер ***SiN Episodes: Emergence*** (см. рецензию в прошлом номере). Levelord вместе с ряжеными девицами на все лады расхваливал свое детище. И не пустословил ведь, средняя оценка прессы на сайте **gamerankings.com** упорно держится на отметке 80%.



А вот и сам Ричард. Передает привет всем читателям «PC ИГР»!

GTA 4 В РАЗРАБОТКЕ!



Надеемся, в GTA 4 разработчики наконец-то сменят старенький графический движок.

А ЧТО, кто-то сомневался? За день до начала **E3** компания **Rockstar Games** официально анонсировала следующую часть самого знаменитого экшена планеты. Релиз намечен на середину октября 2007 года. В это время новая ***GTA*** появится на **PlayStation 3** и... **Xbox 360**. Напомним, что ранее игры серии сначала выходили на приставке от **Sony**, и лишь затем портировались на другие платформы. В этот раз боссам **Microsoft** удалось договориться с руководством Rockstar о более раннем релизе GTA на «ящике».

«В мире есть всего несколько проектов, здорово повлиявших на игровую индустрию. Grand Theft Auto – один из них, – говорит руководитель игрового подразделения Microsoft **Питер Мур** (Peter Moore). – *Геймеры ждут не дождутся, когда, наконец, смогут погонять в **GTA 4** на Xbox 360».*

Что же касается PC, то разработчики как воды в рот набрали. Очевидно, игра, как и прежде, придет в наши края с задержкой в год.

Ведомые любопытством, мы обежали всю выставку, чтобы хоть одним глазком увидеть новую часть GTA. Но тщетно. Ее либо спрятали, либо, что более вероятно, просто не привезли на E3.



10 КМ² – СОВОКУПНАЯ ПЛОЩАДЬ ВСЕХ БАННЕРОВ, ВЫВЕШЕННЫХ В ЗДАНИИ ВЫСТАВКИ

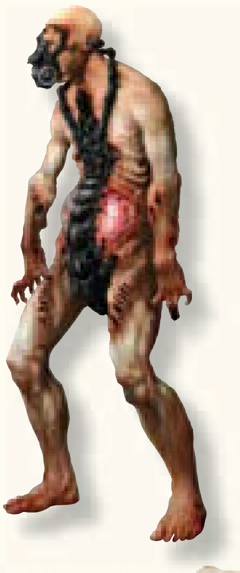
ALAN WAKE ОПРЕДЕЛИЛСЯ С ПЛАТФОРМАМИ


Alan Wake – новая игра от создателей знаменитой серии Max Payne.

ДО НЕДАВНЕГО ВРЕМЕНИ у мистического триллера ***Alan Wake*** (его, напомню, разрабатывает компания **Remedy Entertainment**, создавшая обе части ***Max Payne***) не было издателя. За несколько дней до начала E3 в сеть просочились слухи, что, мол, игру прибрала к рукам вездесущая **Microsoft**, решившая сделать Alan Wake эксклюзивом для консоли Xbox 360. Как выяснилось, домыслы верны ровно наполовину. Корпорация Билла Гейтса действительно стала издателем игры, но выйдет этот экшен не только на новом «ящике», но и на PC. Alan Wake создается под технологию DirectX 10, а потому лучше всего будет работать на компьютерах с операционной системой **Windows Vista**.

На E3 сотрудники Remedy показали новое видео (его можно посмотреть на нашем диске) и немножко рассказали о самом проекте. Напомню, что мы будем играть за известного (в виртуальном мире, естественно) писателя по имени Алан Уэйк. Жил он себе, поживал, добра наживал, как вдруг парня стали мучить ночные кошмары. Да еще при непонятных обстоятельствах исчезла его молодая невеста. Ясное дело, в такой ситуации нормально не поработаешь. Алан уезжает в маленький городок Bright Falls, что в штате Вашингтон, где лицом к лицу встречается с... В общем, с кем он там встречается – науке пока неизвестно. Знаем только, что будет очень-очень страшно. Игровой мир, как заявляют разработчики, не поделен на сегменты. Как и в GTA, мы почти не увидим экрана с опостылевшей надписью "loading". Тем не менее, от сюжетных миссий в Remedy не отказались. Оно и понятно, ведь игроделы готовят аналог киношного триллера, а потому хотят хоть как-то контролировать развитие событий.

Но не думай, что игра Alan Wake похожа на адвенчуру. Ожесточенные бои никуда не денутся, хоть их и будет меньше, чем в том же Max Payne. Полный список оружия пока не разглашается, однако уже сейчас известно, что Алан станет косить чудовищных монстров (ой, я, кажется, проговорился) в том числе и... ярким светом. Необычно? Еще как. Жаль только, дата выхода игры до сих пор не объявлена.




На выставке каждый желающий мог принять участие в турнире по Prey.

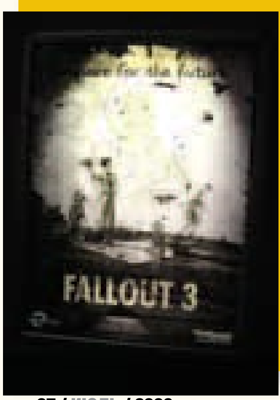
PREY НА ПОДХОДЕ

НА E3 мы наконец-то узнали, когда увидим долгострой ***Prey***. **«PC ИГРЫ»** не раз писали об этом шутере. В нем мы играем за индейца Томми, который работал автомехаником в Америке. Волей случая он выжил во время нападения инопланетян на Землю. Но злобные пришельцы утащили с собой его девушку. Полагаясь на смекалку, знания и способности, которые достались ему от предков (например, возможность управлять собственной душой вне тела), Томми покажет чужакам, где раки зимуют. Игра выйдет на PC и Xbox 360 10 июля этого года. А 22 июня в сети появится демка, состоящая аж из пяти уровней! Ищи ее на DVD-диске к 8-му номеру.


За внешний вид Prey отвечает усовершенствованный движок Doom 3.

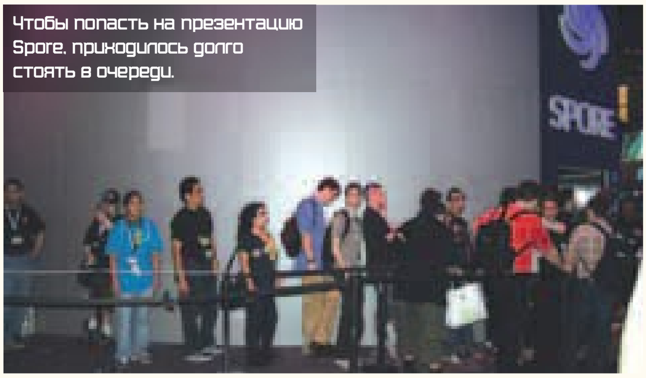
ГДЕ ЖЕ FALLOUT 3?!

УЖЕ В ПЕРВЫЙ день выставки мы посетили стенд компании **Bethesda Softworks**, сотрудники которой не так давно закончили работу над ролевой игрой ***The Elder Scrolls IV: Oblivion***. Получив максимум информации по космической стратегии ***Star Trek: Legacy*** и экшену ***Pirates of the Carribean: The Legend of Jack Sparrow*** (интервью с разработчиками можно посмотреть в видеорепортаже на диске), мы с чувством выполненного долга двинулись дальше, как вдруг напоролись на рекламу третьего ***Fallout***. Я с минуту стоял, разинув рот, а Олег Полянский от удивления даже выронил видеокамеру стоимостью 7000$. Как же так, ведь еще в феврале пиарщики Bethesda заявляли, что не будут показывать игру на **E3**?! Решили сделать сюрприз? Как бы не так! Рекламный баннер на стенде компании был единственным напоминанием о том, что Bethesda владеет правами на третью часть знаменитой серии. А мы уже было поверили в чудо...



30-50$ В ДЕНЬ ПРИХОДИЛОСЬ ПЛАТИТЬ ЗА ПАРКОВКУ ВБЛИЗИ ВЫСТАВКИ В ДНИ E3

400 КОМПАНИЙ ИЗ БОЛЕЕ ЧЕМ 90 СТРАН МИРА ПРЕДСТАВИЛИ СВОИ ПРОДУКТЫ НА ВЫСТАВКЕ


Чтобы попасть на презентацию Spore, приходилось долго стоять в очереди.

ДОБАВКА К F.E.A.R.



У НАС ДЛЯ ТЕБЯ есть две новости. Одна, по традиции, хорошая, другая – не совсем. Начнем с радостного – адд-он к ***F.E.A.R.*** все-таки появится. Причем достаточно скоро, уже в конце этого года. Его название – ***Extraction Point*** – оригинальностью не блещет, но нам ведь важна суть игры, а не то, как ее кличут. Загвоздка в том, что разрабатывает дополнение американская компания **TimeGate Studios**, которая за свою историю не сделала ни одного шутера! В ее активе числятся только стратегии (например, ***Axis & Allies*** и серия ***Kohan***). Справятся ли знатоки RTS с новым для них жанром? Надеемся на лучшее. Что до самой игры, то о ней можно прочесть на странице 76.


Девочка Альма из F.E.A.R. появится и в адд-оне.

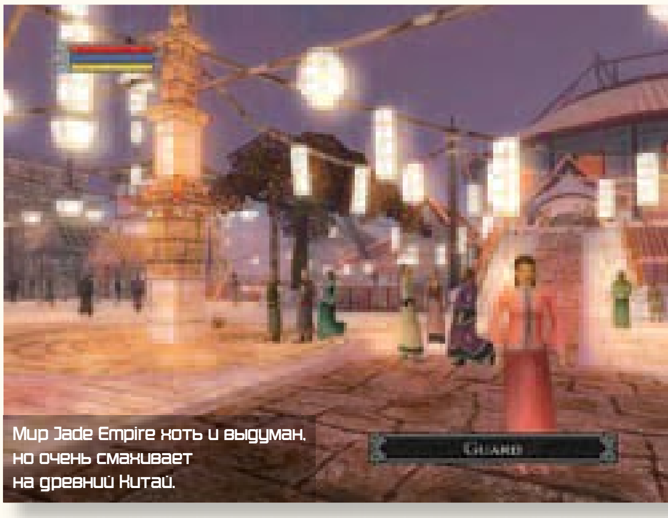
ВСЯ ПРАВДА О SPORE

SPORE – едва ли не самая заметная игра E3 этого года. Ее создает гейм-дизайнер **Уилл Райт** (Will Wright), прославившийся популярными симуляторами ***SimCity*** и ***The Sims***. Чтобы посмотреть на Spore, посетители выставки часами стояли в длиннющей очереди. Мы побывали на закрытой презентации и готовы рассказать тебе, почему этот необычный проект называют игрой следующего поколения. Подробное превью ищи на странице 62.



JADE EMPIRE ВЫЙДЕТ НА PC

РЕДКИЙ ГЕЙМЕР не знает, чем знаменита канадская студия **BioWare**. Разработчик таких игр, как ***Baldur's Gate***, ***Baldur's Gate II***, ***Neverwinter Nights*** и ***Star Wars: Knights of the Old Republic*** в апреле прошлого года выпустил новую Action/RPG – ***Jade Empire***. Правда, только для приставки Xbox. Гневу писишников тогда не было предела. Спустя год в BioWare, наконец, смекнули, что неплохо было бы порадовать «родных» геймеров. В результате игру анонсировали на PC.
Как уже упоминалось, Jade Empire – это Action/RPG, главными фишками которой можно назвать оригинальный сеттинг, боевую систему и продуманный сюжет, развитие которого зависит от поступков главного героя. События игры происходят в выдуманном мире, по стилистике напоминающем древний Китай. На выбор предлагается семь персонажей, каждый из которых обладает уникальными характеристиками. Альтер-эго получает опыт за убийство врагов. Очки экспы тратятся на прокачку параметров и специализацию в том или ином боевом стиле. Последних в PC-версии предусмотрено аж пять: к трем оригинальным разработчики добавили еще два. Помимо этого версия для персоналок сможет похвастаться улучшенной графикой, а также новыми монстрами и оружием. Диалогов тоже будет хоть отбавляй, так что приготовься много читать и слушать. О дате релиза говорить пока рано, ведь у игры до сих пор нет издателя. Впрочем, вряд ли поиски паблишера затянутся надолго, слава BioWare дорогого стоит. Мы же пока предлагаем тебе посмотреть видеоинтервью с разработчиками, которое можно найти в нашем репортаже с выставки на диске.



Мир Jade Empire хоть и выдуман, но очень смахивает на древний Китай.

ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ WARHAMMER 40.000

ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ стратегий 2004 года ***Warhammer 40.000: Dawn of War*** обзаведется вторым адд-оном. ***Warhammer 40.000: DoW – Dark Crusade*** появится в продаже уже осенью и добавит в игру две новые расы (с учетом старых их будет семь), режим стратегической карты, однопользовательскую кампанию и возможность прокачки героя. Первая дополнительная коалиция – Tau Empire. Ее бойцы очень мобильны, облачены в защитные костюмы и предпочитают дистанционный бой. Предводитель Tau пользуется jetpack'ом (а значит – способен передвигаться по воздуху), ракетницей, плазменным ружьем и прочими достижениями техники. Вторая раса – Necrons, один из самых древних народов во вселенной Warhammer 40.000. Ее юниты медлительны, зато могут ожить после смерти. На **E3** разработчики показали кусок геймплея, в котором Necrons сражались против космических пехотинцев. Победа сил Space Marines казалась уже решенным делом, как вдруг предводитель Necrons использовал одно из своих умений, и его вроде бы уже погибшая армия вновь вступила в бой.
Игра за каждую из семи рас будет уникальна. Как заявляют разработчики, тем, кто захочет узнать все о событиях Dark Crusade, придется верховодить каждой коалицией и пройти около 150-ти миссий. Причем сюжет не линеен – как будет развиваться фабула, зависит от того, какое задание примется геймер.



5800 МОНИТОРОВ И ПЛАЗМЕННЫХ ПАНЕЛЕЙ ИСПОЛЬЗОВАЛИ КОМПАНИИ-УЧАСТНИЦЫ ВЫСТАВКИ ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ СТЕНДОВ И ЗАЛОВ ПРЕЗЕНТАЦИЙ

НОВЫЕ ЛИЦА В WORLD OF WARCRAFT

С МОМЕНТА анонса дополнения ***World of Warcraft: The Burning Crusade*** прошло уже больше семи месяцев, но только на выставке **E3** разработчики из **Blizzard** назвали вторую новую расу игры. Еще одной коалицией, сражающейся за Альянс, станут воины Draenei, обладающие весьма экстравагантной внешностью (см. картинку справа). О том, какие еще нововведения привнесет адд-он, можно прочесть в нашем трехстраничном превью на странице 68.



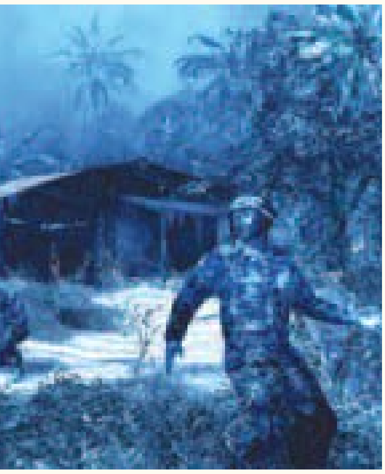





SPORE




WORLD WARCRAFT
CRUSADE



CRYSIS И BATTLEFIELD 2142

Одними из ключевых PC-проектов компании **Electronic Arts** на **E3** были, несомненно, шутер нового поколения ***Crysis*** и новая часть сетевого FPS ***Battlefield 2142***. Обе игры демонстрировались на больших экранах сотрудниками компаний-разработчиков (немецкой **CryTek** и шведской **DICE** соответственно). Мы, не теряя времени даром, пообщались и с теми, и с другими. Как результат – превью на 58 и 66 страницах, а также два интервью в видеорепортаже. Кстати говоря, один из игроделов команды CryTek оказался русским. Не пропусти!



13 ЧАСОВ ЗАНИМАЕТ ПЕРЕЛЕТ ИЗ МОСКВЫ В ЛОС-АНДЖЕЛЕС, ГДЕ И ПРОХОДИТ ВЫСТАВКА E3

БРАТЬЕВ СТАНЕТ БОЛЬШЕ

ЕЩЕ ЗА МЕСЯЦ до **E3** разработчик **Gearbox Software** совместно с издательством **Ubisoft** анонсировали ***Brothers in Arms: Hell's Highway*** – третью часть именитого военного шутера. И если ***Earned in Blood*** (вторая игра серии), по сути, была лишь дополнением к первенцу, то Hell's Highway разработчики хотят вывести на новый качественный уровень. Перво-наперво, Hell's Higway козыряет современным графическим движком **Unreal Engine 3**. Для шутера, сам понимаешь, быть симпатичным чертовски важно. И пока новые «Братья» смотрятся очень привлекательно. Текстурки четкие, приятные глазу, солдаты отлично анимированы, а благодаря визуальным эффектам взрывы выглядят как всамделишные. Дабы даже тугодум догадался, зачем Gearbox выложила кучу денег за лицензию на Unreal Engine 3, разработчики смастерили ролик, демонстрирующий возможности движка. На левой половине экрана нам показывают солдата из двух предыдущих частей BiA, а на правой – вояку из Hell's Higway. Разница – как между стареньким «Жигуленком» и только что выехавшей из мойки «Тойотой».

Следующее ключевое нововведение касается наших подопечных. Если помнишь, в ***BiA: Road to Hill 30*** и BiA: Earned in Blood мы руководили двумя группами солдат. Одна обычно обстреливала супостатов, заставляя тех занять оборонительную позицию, а вторая, тем временем, атаковала с фланга или тыла. Отныне командирских обязательств прибавится, ведь появится третья группа вояк. Она не будет изначально «оборонительной» или «атакующей» – чем заняться бравым молодцам на поле боя, придется решать по ситуации. Хочешь, мужики начнут строчить из стационарного пулемета, хочешь, шмальнут из базуки по танку.

Что только не делают разработчики, чтобы их проекты выглядели эффектными. В Gearbox тоже не дураки трудятся. Они прекрасно понимают, что сегодня геймер хочет видеть на экране настоящую войну. А точнее, такую, какую он запомнил из голливудских блокбастеров типа «Спасение рядового Райна». Дабы создать по-настоящему эффектное действо, игроделы изобрели систему "bro-mo", название которой расшифровывается как brotherhood moments (в дословном переводе – братские моменты). Представь, бежит по улице отряд. Ты, естественно, позади всех (ну, чтобы сразу не прибило). Рядовой впереди получает пулю в лоб и замертво валится на землю. Ты ловишь его, камера фокусируется на лице несчастного и время немного замедляется. Еще пара секунд, и на экран возвращается привычный вид. Или вот твой герой берет с пояса гранату. Раньше ведь как было? Нажимаешь кнопочку, и через секунду-другую в руке у солдата появляется новое оружие. Теперь же ты увидишь, что созерцает обычный пехотинец. Камера опускается, следуя за движениями его головы, герой снимает с пояса лимонку и камера возвращается на место. Словами это трудно описать, лучше посмотреть соответствующий ролик на нашем диске.

И все было бы очень здорово, если бы на E3 издатель вдруг не заявил, что решил перенести выход игры на более поздний срок. Раньше первого квартала 2007 года Hell's Highway можно и не ждать.



Эх, ребятки, знали бы вы, что ждет вас через пару секунд.



Война землян со строггами продолжается.

КАК МЫ ИГРАЛИ В QUAKE WARS

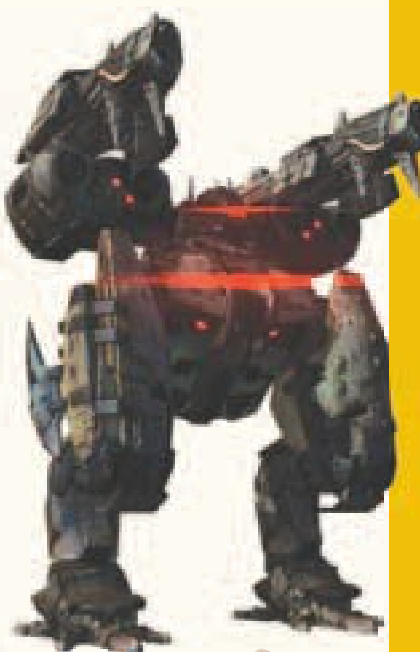
НА СТЕНДЕ **Activision** в этом году каждый желающий мог порубиться в сетевой шутер ***Enemy Territory: Quake Wars***, в котором лицом к лицу сражаются земляне и строгги. Мы, естественно, такую возможность упускать не стали. Заценив главного конкурента серии ***Battlefield*** и пообщавшись с разработчиками, можем сказать следующее: Quake Wars действительно выглядит очень неплохо. Несмотря на то, что создатели используют ту же графическую технологию, что применялась в ***Doom 3*** и ***Quake IV***, открытые пространства куда симпатичнее.

Помимо бойкого мультиплеера в игре будут и кампании, состоящие из трех-четырех карт. На каждой необходимо выполнить определенные задания. Одержав победу на одной местности, геймеры перейдут на другую. По итогам кампании и определится команда-победитель.

Чтобы одержать верх над соперником нужно действовать сообща, так как задания могут выполнить лишь солдаты одного класса. На уровне, демонстрировавшемся на выставке, людям нужно было починить мост. Сделать это могли только инженеры, а остальным приходилось прикрывать умельцев от наступающих строггов.

Карты в игре не шибко большие. Каждая – примерно один квадратный километр. В финальной версии будет порядка 12-ти уровней. Согласись, не очень много. Впрочем, разработчики наверняка порадуют геймеров новыми площадками уже после релиза.

Выход игры, кстати, уже не за горами – релиз намечен на сентябрь этого года.



650$ – СТОЛЬКО НУЖНО ЗАПЛАТИТЬ ОБЫЧНОМУ ЧЕЛОВЕКУ, ЧТОБЫ ПОПАСТЬ НА ВЫСТАВКУ. ЖУРНАЛИСТАМ БИЛЕТЫ ОБХОДЯТСЯ ГОРАЗДО ДЕШЕВЛЕ

ХОЧЕШЬ ИГРАТЬ? УСТАНАВЛИВАЙ WINDOWS VISTA

WINDOWS VISTA – новая операционная система от **Microsoft** – обзавелась на **E3** ворохом игр, поддерживающих DirectX 10. Уже сейчас среди них числятся: онлайновая Action/RPG ***Age of Conan: Hyborian Adventures***, экшен триллер ***Alan Wake***, стратегия о Второй мировой войне ***Company of Heroes***, шутер нового поколения ***Crysis***, симулятор ***Flight Simulator X***, FPS ***Halo 2***, Action/RPG ***Hellgate: London*** и сетевой шутер ***Shadowrun***. Собираешься поиграть во что-то из этого списка? Тогда знай: в полной красе эти проекты предстанут только на компьютере с Windows Vista (а Halo 2, например, и вовсе будет работать лишь с новой ОС). Что и сказать, игры подобраны не просто громкие – мало кто из геймеров обойдет их стороной. А значит, хорошие продажи операционке обеспечены. Мы попытались разобраться, заслуженно ли Windows Vista называют идеальной системой для игр, и сделали некоторые выводы. Какие? Читай спец-материал на странице 156.

Также на E3 боссы Microsoft анонсировали новый сервис **Live Anywhere**, с помощью которого владельцы PC смогут сражаться с консольщиками, предпочитающими Xbox 360, и пользователями портативных компьютеров. *«Наша цель – создать сообщество, в которое можно легко войти в любой момент с любого устройства,* – говорит Бил Гейтс (Bill Gates). – *Только Microsoft способна реализовать подобную задумку».*

Это кажется невероятным, но факт остается фактом – отныне писишники и приставочники смогут играть друг против друга. Первым проектом, поддерживающим возможность кроссплатформенных боев, станет шутер Shadowrun, релиз которого намечен на январь 2007 года. Тогда же в продажу должна поступить и Windows Vista. Без нее, естественно, воспользоваться сервисом Live Anywhere не получится.

Очевидно, если так пойдет и дальше, вскоре все новые продукты Microsoft будут создаваться лишь для новой ОС. А что? В продвижении товара все средства хороши.



Hellgate: London лучше всего будет работать на компьютере с Windows Vista.

ОТ ТИБЕРИУМА НЕ СПРЯЧЕШЬСЯ


Голубая зона. Здесь пока что все спокойно.

ЕЩЕ В ПРОШЛОМ НОМЕРЕ в рубрике **«В ожидании хита»** мы писали об анонсе ***Command & Conquer 3: Tiberium Wars***. На **E3** нам стали известны новые подробности об этом проекте. Итак, события игры происходят в 2047 году. Инопланетный минерал тибериум стремительно расползается по планете. Земля поделена на несколько участков. 20% планеты занимает красная зона – необитаемая территория, полностью охваченная тибериумом. 50% земли – желтая зона, где проживает около 80% населения мира. Эти участки лишь частично покрыты смертельными кристаллами. Остальная территория – желтые и голубые зоны, где все пока тихо и спокойно.
Миром правят две уже знакомые нам группировки: Global Defense Initiative (GDI) и Brotherhood of NOD. Первая уничтожает зеленый минерал, вторая, напротив, использует его в качестве источника энергии. В марте 2047 года NOD выпускает ядерную ракету по орбитальной станции Philadelphia, принадлежащей GDI. Так начинается наступление сил NOD. Именно в этот момент командование войсками GDI переходит в твои руки. Ролик, рассказывающий о сюжете игры, закончился панорамой земного шара и фразой: «И потом пришли они...». Кто эти «они», и какого черта «они» приперлись в такое время, разработчики не сказали, намекнув лишь, что в Tiberium Wars появится третья коалиция. Поиграть за нее можно будет только после того, как закончишь все миссии за GDI и NOD.
За разработку C&C отвечает Лос-Анджелеское подразделение **EA**, создатели обеих частей ***The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth***. Игроделы ручаются, что геймплей Tiberium Wars покажется знакомым всем, кто хоть однажды видел первые проекты серии. Мы по-прежнему строим базы, собираем ресурсы и воюем. Правда, некоторые строения смогут перемещаться с одного места на другое, что прибавит войскам мобильности.
Гордость разработчиков из EA – продвинутый AI, который действует с оглядкой на поступки геймера. «*Если всем тактикам вы предпочитаете раш, противник тоже будет быстро атаковать* – говорит **Марк Верду** (Mike Verdu), ведущий разработчик игры. – *Если же любите долго отстраивать базу и накапливать войска, оппонент также не станет лезть на рожон*».
Еще одним новшеством станет стратегический режим World Domination, напоминающий War of the Ring из LOTR: BfME 2. Перед игроками появится карта Земли, поделенная на участки. На ней они будут поочередно делать ходы. Как только две армии сойдутся в одной зоне, начнется битва, которая будет протекать в привычном для RTS режиме.
Ну, а чтобы жизнь медом не казалась – вот тебе напоследок ложка дегтя. Композитор **Фрэнк Клепэки** (Frank Klepacki), создававший музыку почти для всех частей C&C, над Tiberium Wars работать не будет. Причина – Фрэнк сейчас трудится на компанию **Petroglyph Studios** (именно он создавал саундтрек ***Star Wars: Empire at War***). Замену Клепэки еще не нашли, но фанатов просят не беспокоиться – все будет в порядке. Так ли это на самом деле, мы узнаем летом 2007 года. Всего годик остался, потерпим?


C&C 3 – это не только наземные сражения, но и морские баталии.

МИСТИКИ В HELLGATE: LONDON

ГЛАВНЫЙ ИДЕОЛОГ серии ***Diablo*** **Билл Ропер** (Bill Roper) поделился с нами новой информацией о своем проекте ***Hellgate: London*** (эта Action/RPG попала на обложку 28-ого номера **«PC ИГР»**). Билл рассказал о втором играбельном классе персонажей. Как и следовало ожидать, эту группу составляют маги, а если переводить дословно, мистики (в оригинале – Cabalist). Мистику доступны спеллы трех школ. Заклинания влияния позволяют подчинять адские существа, которые будут сражаться против себе подобных, спектральная магия помогает использовать силы потустороннего мира, школа перевоплощения на время увеличивает мощь персонажа благодаря изменениям внешности. «*Сколько времени прошло с анонса игры, а информация о мистиках держалась за семью печатями,* – сказал Билл Ропер. – *Фэны постоянно спрашивали нас, появится ли в игре маг? Теперь это очевидно – мы делаем то, что от нас просят геймеры*».



18 ЛЕТ – МИНИМАЛЬНЫЙ ВОЗРАСТ ДЛЯ ПОСЕЩЕНИЯ ВЫСТАВКИ ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

НОВЫЕ ИГРЫ BLIZZARD

НА **E3** прошел слушок, что **Blizzard** собирается делать игры для приставок нового поколения **PS 3** и **Xbox 360**. Мол, разработка уже ведется – просто до анонса дело не дошло. Во всяком случае, ***World of Warcraft*** – точно не единственный проект, над которым корпят в студии. *«Мы работаем не только с такими франчайзами, как **WoW** и **Warcraft*** – отметил **Пол Сэмс** (Paul Sams), сотрудник Blizzard. – *Помимо них, у нас есть вселенные **Diablo** и **Starcraft**. К тому же, команда очень хочет создать абсолютно новые проекты»*. Что ж, подождем. В скором времени должна появиться конкретная информация.

30 ЧАСОВ ВИДЕО МЫ СНЯЛИ НА КАМЕРУ ЗА ТРИ ДНЯ ВЫСТАВКИ. ВИДЕОРЕПОРТАЖ С E3 ИЩИ НА DVD К ЭТОМУ НОМЕРУ

ПОДРОБНОСТИ О UT 2007

ИГРА UNREAL TOURNAMENT 2007 – ключевой проект издательства **Midway**. И не только потому, что у серии богатая история. Над UT 2007 трудится контора **Epic Games**, создатель суперсовременного движка **Unreal Engine 3**. А кто, как не разработчики инструментария, способны использовать его возможности на все 100%?

Спору нет, UT 2007 – один из самых красивых шутеров. Достаточно посмотреть на скриншоты или ролик, чтобы задуматься об апгрейде. В Epic, конечно, заверяют, что из кожи вон вылезут, дабы сделать системные требования как можно более щадящими, но верится в это с трудом.

Впрочем, красивая «мордашка» – не единственное, над чем корпели разработчики. *«UT 2007 – это смесь лучшего из оригинальной **UT**, вышедшей в 1999 году и **UT 2004***, – говорит **Майк Кэпс** (Mike Capps), президент Epic Games. – *Но мы не забываем и о нововведениях»*.

В первую очередь, изменения коснутся режимов игры. Так, исчезнут Domination и Bombing Run. Придется попрощаться и с любимым многими Assault. Зато появится необычный режим Warfare. Он чем-то напоминает кампанию. Каждую карту будет предварять краткий брифинг, дающий сюжетное обоснование конкретной операции. Как и в Assault, противоборствующим коалициям (в UT 2007 это Axon и Necris) необходимо выполнить определенные задания. Но, в отличие от UT 2004, стороны не выступают в роли обороняющихся или атакующих. У каждой расы свои цели. В зависимости от того, выполнила ли команда задачу, насколько успешно это сделала и справилась ли с ней вообще, и будет развиваться сюжетная канва.

Никуда не денется и режим Onslaught, в котором геймеры управляют военной техникой. Разве что выбора станет больше. Основная часть машин Axon перекочевала в новую игру из UT 2004, а вот на вооружении Necris состоят сплошь новинки. Нам в особенности запомнилась махина под названием Darkwalker, которая как две капли воды похожа на Strider из ***Half-Life 2*** и на треножник из фильма «Война миров».

Одиночный режим, как и раньше, это вереница битв в различных режимах. Разработчики уверяют, что AI не подкачает. И все же, основа игры – мультиплеер. На его проработку в Epic бросают основные силы. Получится ли? Скоро проверим. Релиз намечен на начало 2007 года.



UT 2007 – один из самых красивых шутеров сегодняшнего дня.

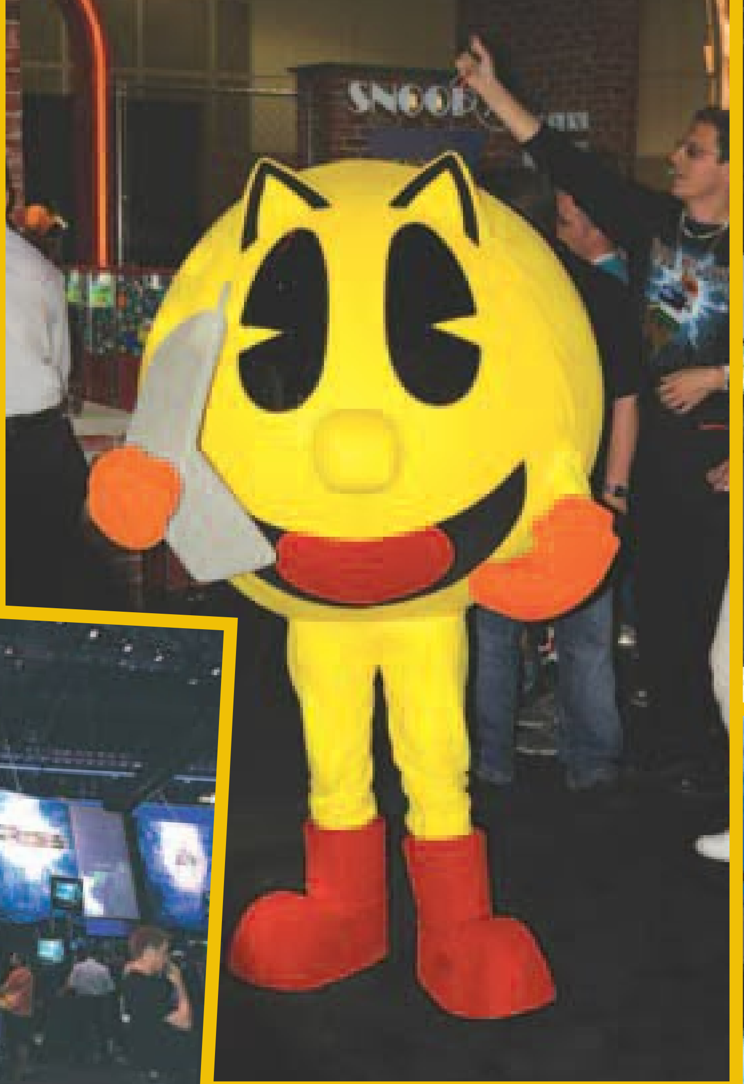


СЕКРЕТНЫЙ ПРОЕКТ UBISOFT

РАЗРАБОТЧИКИ из **Free Radical Design** (создатели экшена ***Second Sight***) и издательство **Ubisoft** анонсировали на **E3** шутер ***Haze***. События игры происходят в недалеком будущем, через каких-то 25 лет. Джек Старпентер вступает в ряды военной организации Mantel, использующей технику и оружие нового поколения. Новобранца отправляют в Южную Африку сражаться с армией повстанцев. Тут сотрудники Ubisoft замолкают, добавляя: *«И вдруг происходят странные события»*. Больше – ни слова. Пресс-релиз пестрит пустыми фразами, отыскать что-то конкретное невозможно. Как только появится новая информация, мы обязательно напишем превью.






SNOOD


BATTLEFIELD






ENEMY TERRITORY
ENEMY TERRITORY


EA




Такой паук способен уничтожить десятки мелких юнитов.

SUPREME COMMANDER

Мы уже писали о ***Supreme Commander*** – стратегии, создаваемой знаменитым разработчиком **Крисом Тейлером** (Chris Taylor), автором такого мастодонта жанра RTS, как ***Total Anihilation***. На **E3** нам, наконец, удалось увидеть игру «вживую». И знаешь что? Это просто потрясающе. Перед началом презентации Крис отметил: *«Между стратегией и тактикой есть большая разница»*, имея в виду, что во многих RTS сегодняшнего дня геймер грязнет в тактических мелочах. Сначала нас поразили юниты. Я лично готов подарить ящик пива тому человеку, кто отвечал за их создание. Вот летит транспорт – длиннющий червяк, на боках которого «висят» пехотинцы. А вот подоспел огромный паук. Нет-нет, не просто крупный, а действительно ОГРОМНЫЙ – в десятки раз больше рядовых юнитов. Он, будто треножник из фильма «Война миров», лазером выжигает все на своем пути. А как тебе морские корабли, которые, добравшись до берега, просто «выпускают ноги» и становятся сухопутными войсками? Удобно, правда? После окончания небольшой битвы, Крис показал фишку, которую сам называет "super-zoom". С помощью колесика мыши он стал постепенно уменьшать масштаб. Казалось бы, что тут необычного? Но прошла секунда, две, три. Гигантский паук превратился в малюсенькую точку, а затем и вовсе исчез. Перед нами предстала вся карта, войска на которой отмечены разноцветными фигурками. «А *Вот это – стратегия*» – в гробовой тишине сказал Крис. Верно, куда уж тут до тактической мелочевки. Отдав несколько приказаний, он в течение пары секунд приблизил экран так, что мы вновь могли рассмотреть каждого юнита. Да, дорогой читатель, это действительно фантастика. Жаль только, ждать ее придется едва ли не до середины следующего года.

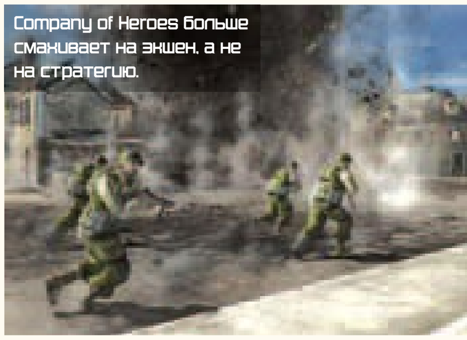
20 – ПРИМЕРНО СТОЛЬКО ИНТЕРВЬЮ НАМ УДАЛОСЬ ВЗЯТЬ ЗА ТРИ ДНЯ ВЫСТАВКИ

АНОНСИРОВАНА FABLE 2!

В ПРОШЛОМ НОМЕРЕ мы писали о том, что корпорация **Microsoft** купила контору **Lionhead Studios**. Плоды сотрудничества не заставили себя долго ждать. На **E3** **Питер Молине** (Peter Molyneux) анонсировал ***Fable 2*** – сиквел к одной из лучших ролевых игр прошлого года. Казалось бы, чем не повод весело размахивать руками и кричать «Ура!»? Все дело в том, что Питер и компания разрабатывают проект для приставки Xbox 360. О PC-версии пока ни слова. На пресс-конференции, проходившей в рамках E3, Молине ясность не внес: *«Я предпочитаю работать над одной версией игры и только потом задумываюсь о других»*. Впрочем, сразу после этого Питер отметил, что в Lionhead корпят над еще одним проектом. Сиквел ли это, абсолютно новая игра или PC-версия Fable 2, мэтр не уточнил. Ждем новостей.

ОБНОВЛЕННЫЙ СЭМ ФИШЕР

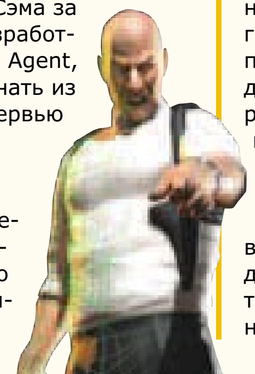
СЛЕДУЮЩАЯ ЧАСТЬ экшена ***Splinter Cell***, которая называется ***Double Agent***, также не миновала **E3**. На стенде **Ubisoft** всем заинтересованным демонстрировали новые способности Сэма Фишера. Мы, например, видели, как главный герой нырнул в прорубь. *«Морж?»* – спросил, было, Олег Полянский. Но скоро все стало ясно. Сэм подплыл к тому месту, где стоял вражина, резким движением пробил лед и заставил беднягу принять холодную ванну. Чему еще обучили Сэма за время разработки Double Agent, можно узнать из видеоинтервью на нашем диске. Не пропусти, ведь до релиза осталась всего пара месяцев.



Company of Heroes больше смахивает на экшен, а не на стратегию.

COMPANY OF HEROES

ПО ДРУГОМУ, глядя на ***Company of Heroes*** – стратегию о Второй мировой от создателей ***Warhammer 40.000 – Dawn of War***, и не скажешь. Современный графический движок, проработанный AI, всамделишная физика (хочешь ракетницей пробить в стене дырку? Не проблема) и много драйва – все это она. На стенде компании **THQ** (издатель игры) мы взяли у разработчиков видео-интервью. Не пропусти его в репортаже с E3 на нашем диске.





ПРОДОЛЖЕНИЕ STRONGHOLD

НА ВЫСТАВКЕ нам стали известны подробности продолжения известной стратегической серии ***Stronghold***. Итак, в ***Stronghold Legends*** можно будет поиграть за Короля Артура, графа Дракулу или Зигфрида из «Кольца Нибелунга». 24 миссии разбиты на три кампании. Геймплей, как и раньше, состоит из двух компонентов: строительство замков (в игре доступны крепости трех видов) и сражения (появятся новые приспособления для осады или защиты цитаделей). Без магии, естественно, не обойдется – легенды обязывают. Также в Legends добавят новый режим skirmish и редактор карт. Ждать осталось недолго – всего лишь до осени этого года.



Драконы и оборотни обязательно появятся в Stronghold Legends.

1500 ФОТОГРАФИЙ МЫ «НАЩЕЛКАЛИ» ЗА ВРЕМЯ ВЫСТАВКИ. ЛУЧШИЕ ПОПАЛИ НА ФОТО-РАЗВОРОТЫ

THE WITCHER

КОМПАНИЯ **CD Project** вновь привезла на **E3** свою Action/RPG ***The Witcher***, основанную на произведении «Ведьмак» **Анджея Сапковского**. Во время показа игры нам наглядно продемонстрировали, как поступки Геральта (главного героя) будут влиять на развитие сюжета. Так, в демке Ведьмак отловил бандита. И теперь он должен решить, что с ним делать. Убить? Отпустить? Дождаться других ведьмаков? Если освободить негодяя – через 12 часов умрет возлюбленная Геральта, если прикончить – это повлечет за собой другие последствия.
Мы попросили разработчиков подробнее рассказать об остальных особенностях игры. Большое интервью с представителями CD Project ищи в рубрике «Из первых уст» следующего номера журнала.



Главные особенности Frontlines: Fuel of War - это оружие и военная техника.

FRONTLINES: FUEL OF WAR

НА **E3** у серии ***Battlefield*** появился очередной конкурент. Им стал сетевой шутер ***Frontlines: Fuel of War***, над которым корпят разработчики популярной модификации для ***Battlefield 1942*** под названием ***Desert Combat***. События игры происходят в недалеком будущем. Энергоресурсов практически не осталось, цены на нефть выросли в десятки раз, а в мире грянул очередной кризис. Как следствие, возникли два союза: Западная Коалиция (США и Евросоюз) и Красная Звезда (Китай и Россия). Они-то и будут грызть друг другу глотки за оставшиеся ресурсы.
Одно из ключевых отличий Frontlines: Fuel of War от других проектов – уникальная военная техника и оружие. Разработчики заявляют, что представленные в игре пушки и боевые машины – это устройства нового поколения, в данный момент создаваемые спецслужбами. Честно говоря, верится с трудом. Впрочем, оружие в игре действительно на редкость интересно. На презентации мы видели малюсенький радиоуправляемый вездеход, представляющий собой ничто иное, как мощную взрывчатку. А еще в игре есть летающий автомат (кроме шуток!), из которого можно палить, находясь на расстоянии от места сражения.
Несмотря на то что Frontlines позиционируется как мультиплеерный шутер, будет в нем и одиночный режим. Причем не в качестве скучного довеска, как в большинстве сетевых проектов, а детально проработанный.
До релиза еще много времени – выход игры запланирован на 2007 год. Но главное, чтобы за это время прогнозы разработчиков не сбылись в реальности...



В The Witcher поступки главного героя будут влиять на сюжет.

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

НА ВЫСТАВКЕ компания **Ubisoft**, издатель ***Dark Messiah of Might and Magic***, презентовала многопользовательский режим Crusade, о котором ходило немало интересных сплетен. Разработчики из **Arkane Studios** действительно полны решимости устроить самое грандиозное фэнтезийное побоище среди несетевых проектов. В одном матче смогут принять участие сразу тридцать два игрока. Распределившись на две команды по шестнадцать человек, они сойдутся в смертельной битве. При этом одна половина воинов представляет род людской, а вторая являет собой орду Нежити.
Дабы избежать сумятицы и хаоса, Arkane ввела в мультиплеер классовую систему. Попадая в игру, участник выбирает одного из пяти доступных героев: Убийцу, Воина, Священника, Мага или Лучника. Хотя у Нежити в финальном релизе может быть и другая градация, изменения вряд ли будут существенными. У каждого персонажа есть свои слабые и сильные стороны. Тот же представитель духовенства не слишком силен в бою, зато умеет лечить соратников и всегда замечает притаившихся Убийц. Скрытность – эксклюзивная способность местных «киллеров». Подобравшись к жертве вплотную, они быстро и бесшумно устраняют ее, и только зоркие Священники в силах предотвратить трагедию.
В сетевых баталиях, как и в сюжетном режиме, герои набирают опыт и овладевают новыми навыками. Более того, исход каждого матча определяет (пока, правда, не ясно, как), где состоится следующая битва и с какой экипировкой стороны ее начнут.
Таким образом, Arkane и Ubisoft рассчитывают привлечь к Dark Messiah of Might and Magic не только поклонников легендарной игровой вселенной и почитателей ролевых игр, но также ценителей напряженных многопользовательских турниров. И думается нам, у разработчиков все получится.
Подробности об одиночном режиме можно узнать из видеоинтервью на DVD к этому номеру.



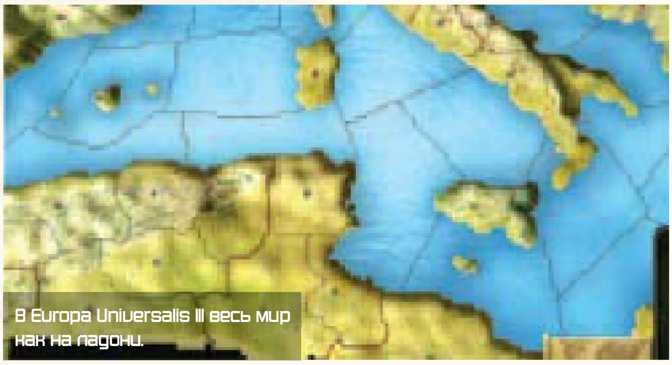
В сетевых баталиях Dark Messiah смогут участвовать 32 игрока.



EUROPA UNIVERSALIS III

ПРИЕХАЛ НА **E3** и наш старый знакомый – **Фредрик Линдгрен** (Fredrik Lindgren), директор по издательской деятельности компании **Paradox Interactive** (интервью с ним мы публиковали в прошлом номере). И не с пустыми руками. Он привез на выставку третью часть RTS ***Europa Universalis***! Первое, что бросается в глаза, – трехмерная графика. Если дипломатические переговоры и хозяйствование в особой зрелищности не нуждались, то войнам между государствами раньше определенно не хватало внешней привлекательности. Теперь же на солдат великих армий прошлого приятно посмотреть. Кардинальные изменения также коснулись интерфейса. По словам разработчиков, в игре одинаково комфортно почувствуют себя как опытные стратеги, так и не знакомые ни с серией, ни с жанром игроки. Времени для обстоятельной проверки этих слов на E3 у нас не было, но выглядит модернизированная система управления очень доступно. В деталях же будем разбираться в начале следующего года, когда ***Europa Universalis III*** выйдет в свет.

5 РОССИЙСКИХ ИЗДАТЕЛЕЙ ПОКАЗЫВАЛИ СВОИ ИГРЫ НА ВЫСТАВКЕ. ЭТО БЫЛИ: «1С», «БУКА», «АКЕЛЛА», GFI И «НОВЫЙ ДИСК»



В Europa Universalis III весь мир как на ладони.



Мужик, кажется, ждет не дождется, когда ему выбьют зуб.

АНОНС ЭКШЕНА OVERLORD

На **E3** был анонсирован экшен ***Overlord***. Студия с говорящим названием **Triumph**, разработчик игры, наплевав на мнение западных моралистов, представила на суд общественности проект с демоническим Лордом в главной роли. Примерив на себя шкуру выходца из ада, геймеры методично разрушают райскую идиллию окружающего мира. Помогает им в этом непростом деле целое полчище маленьких бесов, которыми можно вполне осмысленно командовать. Совмещение в геймплее экшена и стратегии, жесткий стеб над канонами фэнтези («Властелин Колец» точно попадет под раздачу) и отрицательный главный герой обязательно принесут Overlord успех. По крайней мере, мы в этом уверены.

WARHAMMER: MARK OF CHAOS

Одна из самых эффектных игр **E3** – стратегия ***Warhammer: Mark of Chaos***, о которой мы уже писали. Правда, ничего действительно нового и важного о проекте нам не рассказали, зато мы увидели собственными глазами феерический штурм замка и действия на поле боя конницы. Последняя немало удивила. В отличие от кавалерии в представителях серии ***Total War***, здешним всадникам нужно время и место для разгона, без этого вражескую пехоту им не «опрокинуть». Столь незначительный, казалось бы, элемент в корне меняет всю тактику, заставляя еще серьезнее отнестись к расстановке войск на местности. Умельцы из **Black Hole Entertainment** (компания-разработчик игры) методично подтверждают жизнеспособность и выдающиеся качества своего проекта.



Коннице в Marc of Chaos нужно пространства для «разгона».

НОВЫЕ «ЗВЕЗДНЫЕ ВОЙНЫ»

ТЫ ХОТЯ БЫ НА МИГ сомневался в выходе аддона для космической стратегии ***Star Wars: Empire at War***? Вот и мы нет, поэтому совсем не удивились тому, что на стенде **LucasArts** крутилась демо-версия ***SW Empire at War – Forces of Corruption***. На первый взгляд, единственное привнесенное разработчиками из студии **Petroglyph Games** новшество – это дополнительный участник конфликта.

Однако не забывай, что игра за Forces of Corruption («Коррумпированная Сила» – так называется новый лагерь) изобилует таким количеством оригинальных тактико-стратегических приемов, что успех «добавки» не вызывает сомнений. Продажную сторону силы представляют могущественные герои, сражающиеся не столько за идею, сколько ради собственной выгоды. Приемы они практикуют соответствующие: подкуп юнитов противника с целью привлечения их на свою сторону, заказ наемников на «черном» рынке и так далее. Третий участник конфликта (в Star Wars: Empire at War было лишь два лагеря – Империя и Повстанцы) вступит в войну с шестьюдесятью новыми юнитами, а список планет для захвата пополнится четырьмя десятками ранее не фигурировавших миров. Коррумпированная Сила подключится к борьбе за обладание обитаемым космосом уже осенью этого года.



В новой Empire At War битвы станут еще интереснее.

16-18 МАЯ 2007 Г. – В ЭТИХ ЧИСЛАХ В ЛОС-АНДЖЕЛЕСЕ ПРОЙДЕТ СЛЕДУЮЩАЯ ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO


HITMAN
BLOOD MONEY


Wii
Nintendo

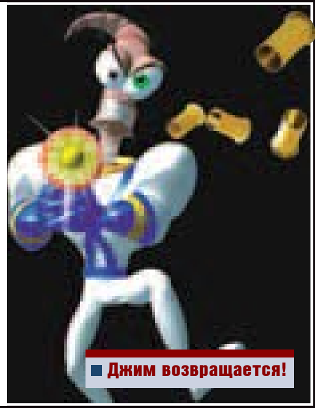



Way It's


SUPREME
COMMANDER


SUPREME COMMANDER
SUPREME COMMANDER
Tom Clancy's
SPLINTER CELL
DOUBLE AGENT
Tom Clancy's
SPLINTER CELL
DOUBLE AGENT

Текст: Иван Гусев



Джим возвращается!

Издательство **Atari** купило у принадлежащей ей студии **Shiny Entertainment** права на разработку игр из серии ***Earthworm Jim***. В течение ближайших пяти лет компания намерена выпустить сразу несколько проектов о червяке-супермене в волшебном скафандре. Пик популярности Джима пришелся на середину 90-х годов прошлого века, однако в Atari уверены: лучшие деньки славного героя еще впереди. Новые игры серии Earthworm Jim появятся на нескольких платформах. Кроме того, издательство собирается запустить Джима в онлайн – вот только как, пока не уточняется.



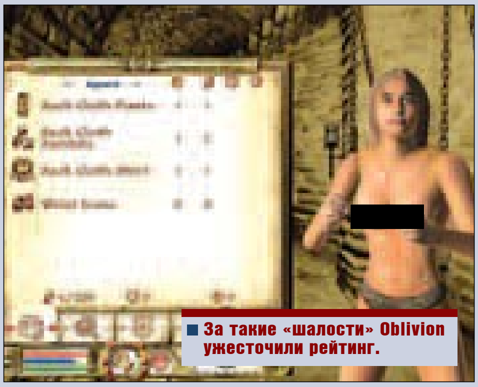
«А ну, пали по Activision!»

Главным «барином» игровой индустрии считается издательство **Electronic Arts**, долгое время не оплачивавшее рядовым сотрудникам сверхурочную работу. С большим трудом «электроников» все-таки усмирили через суд. Теперь разработчики взялись за **Activision**. В суд на издателя популярнейшей серии ***Call of Duty*** подал аниматор из студии **Luxoflux**, проработавший там с 2001 по 2004 год. Вдохновленный победой коллег из EA, он требует выплатить ему и другим сотрудникам компании положенные по закону сверхурочные. Разработчик даже создал специальный сайт **www.activisionovertime.com**, где подробно описал суть проблемы.

ГАДКИЙ, ГАДКИЙ OBLIVION!



Bethesda встала на защиту Oblivion.



За такие «шалости» Oblivion ужесточили рейтинг.

История с изменением рейтинга ***Grand Theft Auto: San Andreas*** стала главным скандалом прошлого года в игровой индустрии. Мод **Hot Coffee**, открывший доступ к эротическим сценам, спрятанным в игре, принес издателю **Take-Two Interactive** многомиллионные убытки и повлек за собой многочисленные судебные иски. Бывшая первая леди США **Хиллари Клинтон** (Hillary Clinton) и многие другие политики выступили с резкой критикой рейтинговой комиссии **ESRB**, прозевавшей сексуальный контент.

И вот – аналогичный скандал. Самое смешное, в нем опять замешана компания Take-Two. Она выступает соиздателем ***The Elder Scrolls IV: Oblivion*** (см. рецензию в пятом номере). Успех этой превосходной RPG привел к росту стоимости акций Take-Two. Однако только в издательстве начали потирать руки, дескать, жизнь-то налаживается, комиссия ESRB неожиданно объявила о смене рейтинга Oblivion на более жесткий. Если раньше игру могли покупать подростки, достигшие 13 лет, то отныне ее продают лишь тем, кто уже отпраздновал свой семнадцатый день рождения.

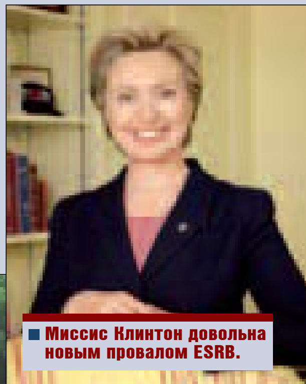
Медвежью услугу Take-Two оказали поклонники Oblivion. Кто-то из них выпустил мод, открывающий доступ к арт-ресурсам игры и позволяющий оголить женских персонажей (правда, не полностью, а только до пояса). Вскоре на многих сайтах появились «неприличные» скриншоты. Видимо, ссылки на веселые картинки прислали и в ESRB.

Вторая претензия рейтинговой комиссии к Oblivion – чрезвычайно высокий уровень жестокости в игре. Представители ESRB сообщили, что недооценили степень насилия в The Elder Scrolls IV, и она никак не соответствует рейтингу "Teen". Поэтому организация приняла решение присвоить игре новую «оценку» – "Mature".

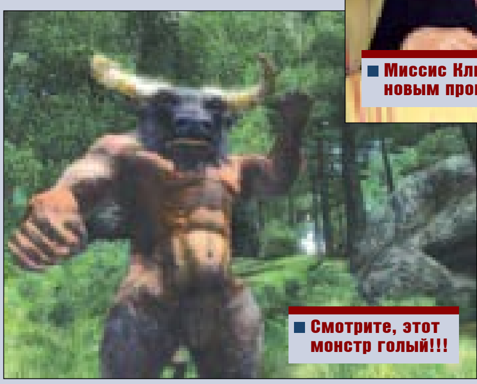
Узнав печальную новость, разработчик ролевого хита **Bethesda Softworks** не стал отмалчиваться. Руководство компании заявило, что не станет оспаривать решение ESRB, однако не видит вины за собой. «Героинь Oblivion раздели моддеры, использовавшие специальные программы для взлома арт-архивов, – говорится в официальном пресс-релизе. – Что же касается жестокости, так это ваша оплошность, господа из рейтингового совета. Вам был предоставлен 60-страничный отчет с описанием всех возможных «бесчинств», которые можно наблюдать в игре».

Смена рейтинга вряд ли принесет серьезные убытки издателям The Elder Scrolls IV. Крупнейшие розничные сети Америки **GameStop Corp.**, **Best Buy**, **Wal-Mart**, **Target** и **Circuit City** в свое время убрали San Andreas с прилавков, поскольку они принципиально не продают игры с пометкой «Только для взрослых» (Adults Only). А Mature-проектами очень даже торгуют. Кроме того, Bethesda обещала в ближайшее время выпустить патч, который окончательно «убьет» обнаженку в Oblivion.

Плохо лишь то, что изменение рейтинга главной RPG года вызвало всплеск активности политиков, борющихся с играми. Так, безумный флоридский юрист **Джек Томпсон** (Jack Thompson) заявил, что руководство Take-Two пора призвать к уголовной ответственности, а рейтинговая комиссия ESRB вновь доказала свою несостоятельность. Война продолжается...



Миссис Клинтон довольна новым провалом ESRB.



Смотрите, этот монстр голый!!!



В свое время San Andreas убрали из магазинов за эротику.



DAUNTLESS
38 боевых самолетов, полностью идентичных историческим прототипам: от мельчайших деталей кабины до крошечных заклепок на крыльях
DEVASTATOR
18 миссий, действие которых происходит в различных уголках Земли: в Англии, Германии, Франции, Марокко, на японском острове Окинава
FW-190A
Самолеты очень просты в управлении – вы не почувствуете себя беспомощным, впервые оказавшись в гуще событий
P-51D MUSTANG
Вы будете летать в составе эскадрильи, отдавая команды ведомым пилотам
CORSAIR
Многопользовательский режим с поддержкой до 16 игроков
Blazing Angels™: Squadrons of WWII
АНГЕЛЫ СМЕРТИ
АСЫ ВТОРОЙ МИРОВОЙ
UBISOFT
www.blazing-angels.com
Вы мечтали когда-нибудь оказаться за штурвалом истребителя времен Второй Мировой? Выпускать одну за другой пулеметные очереди, поймав верткий самолет противника в перекрестье прицела. Со злым азартом наблюдать, как он исчезает в огненной вспышке и падает на землю искореженными обломками.
Пройдя через битвы над городами и океанами, Вы превратитесь из неопытного новичка в мастера, чья машина испещрена боевыми шрамами и отметками о сбитых врагах...
К ВЗЛЕТУ ГОТОВЫ? ТОГДА В НЕБО!
© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Акелла



Фото на память: Макс Пейн в Вене.

Компания **Rockstar Games**, известная всем и каждому благодаря серии ***Grand Theft Auto***, ликвидировала свой филиал в Вене. На улицу вышвырнули 100 разработчиков. Студия **Rockstar Vienna** в основном специализировалась на портировании игр с одной платформы на другую. Именно ее сотрудники переносили GTA на **Xbox**, а ***Max Payne 2*** – на **PlayStation 2**. Венский филиал закрыли в целях экономии средств. Сотрудников «обрадовали» новостью суровые охранники, которые проследили за тем, чтобы все оперативно упаковали свои вещички и покинули офис.



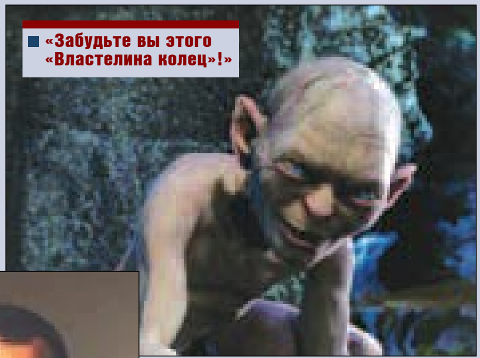
Перри бросил Shiny.

В феврале известный игродел **Дэвид Перри** (David Perry) оставил пост главы студии **Shiny Entertainment**. Издательство **Atari** выставило на продажу разработчика ***Enter the Matrix***, и Перри хотел помочь выгоднее продать основанную им студию. Как только состоялась бы сделка, он намеревался вернуться на свой пост. Однако недавно Перри объявил о начале нового дела. Он создал консультационную фирму **GameConsultants**, и теперь за деньги отвечает на вопросы, как сделать хит, как купить права на экранизацию игры и как выбить деньги на разработку. Такое впечатление, что Перри забыл о Shiny...

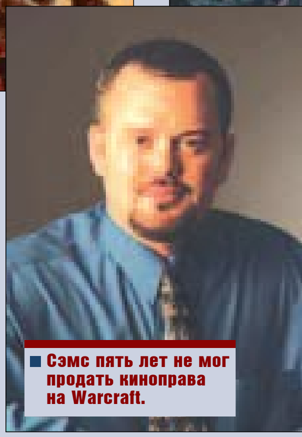
В КИНО – НА WARCRAFT



Успех WoW вдохновил киношников.



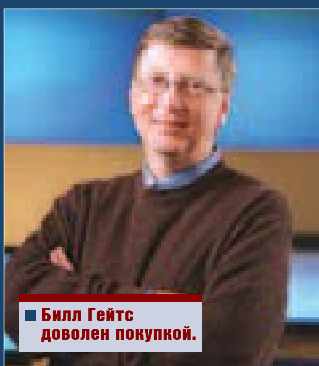
«Забудьте вы этого «Властелина колец»!»



Сэмс пять лет не мог продать киноправа на Warcraft.

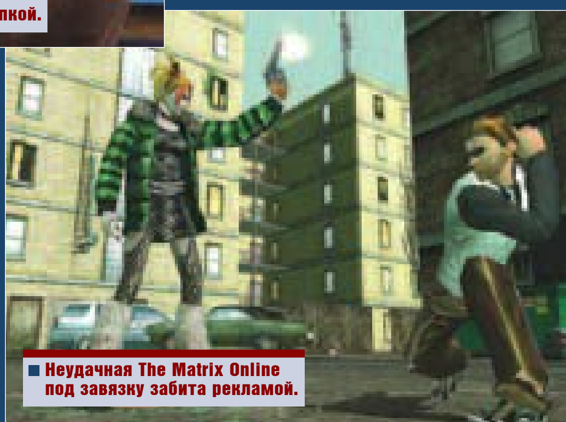
В истории **Blizzard Entertainment** пока не было ни одного провала. Однако сейчас компания взялась за рискованный проект – надумала снимать кино. Разумеется, при помощи профессионалов. В мае права на создание фильма «по мотивам» вселенной ***Warcraft*** были куплены **Legendary Pictures**, принадлежащей известной кинокомпании **Warner Bros**. Студия известна по таким высокобюджетным картинам, как «Бэтмен: Начало» и «Супермен возвращается».
Переговоры с Legendary вел один из боссов Blizzard **Пол Сэмс** (Paul Sams). На протяжении последних пяти лет он общался с представителями большинства американских киностудий, однако никто не брался за Warcraft-фильм, уверяя, что фэнтези не приносит дохода. Потом вышел «Властелин колец», а осенью 2004 года мир «заболел» ***World of Warcraft***. Киношники призадумались и, наконец-то, решились.
Руководство Blizzard описывает концепцию грядущего фильма, как коктейль из «Храброго сердца» и «Властелина колец». Компания плотно сотрудничает с Legendary в работе над картиной. За Blizzard оставлено право утвердить сценарий (над ним, кстати, уже трудится сразу несколько мастеров пера). Действие фильма развернется в знаменитой игровой вселенной, однако кинолента, в названии которой обязательно будет присутствовать слово Warcraft, предназначена не для геймеров, а для широкой аудитории. Пол Сэмс надеется, что проектом заинтересуется режиссер **Питер Джексон** (Peter Jackson). Дата премьеры фильма обозначена знаковой для Blizzard фразой – when it's done.

MICROSOFT ПРИОБРЕЛА MASSIVE



Билл Гейтс доволен покупкой.

В прошлом номере **«PC ИГР»** мы сообщили о намерении **Microsoft** купить корпорацию **Massive Inc.**, делающую бизнес на рекламе в играх. Разработанная ею технология позволяет размещать и динамично обновлять рекламную информацию в играх, причем, в самых разных формах: начиная с лимонадных банок, встречающихся в виртуальных мирах, и заканчивая телеэкранами. Больше 30-ти студий и издательств подписали партнерский договор с Massive. Их привлекло обещание дополнительных двух долларов прибыли с каждой проданной копии игры.
Отныне рекламодатели будут иметь дело с Microsoft. В мае «дом, который построил Билл» купил со всеми потрохами Massive и ее перспективный бизнес. Ни один сотрудник компании с девятью офисами по миру не потерял работу. Остались в силе и договора, заключенные Massive, даже с главным конкурентом Microsoft – **Sony**, размещающей рекламу в онлайновых ролевках ***The Matrix Online*** и ***PlanetSide***. Пока неизвестно, в какую сумму вылилась покупка, однако эксперты из **Wall Street Journal** называют сумму от 200 до 400 миллионов долларов.



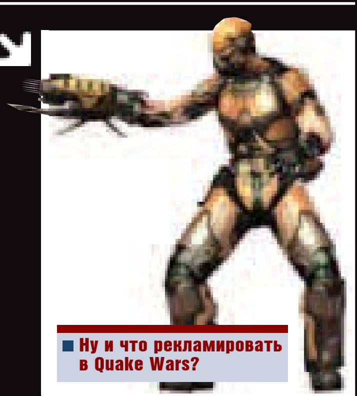
Неудачная The Matrix Online под завязку забита рекламой.


Акелла
ЖАНР ACTION
THE PLAN 3
ИДЕАЛЬНОЕ ОГРАБЛЕНИЕ
Стивен Фостер и Роберт Тейлор совершили вместе немало нашумевших ограблений. Но однажды Стивен предал своего напарника... Чтобы победить в игре, которую затеял его бывший друг, Тейлору придется собрать команду настоящих профи. Команду, которая совершит самые дерзкие кражи. И Лондон, Прага, Лос-Анджелес будут взбудоражены известиями о пропаже полотен Рембрандта и бесценного бриллианта.
Семь героев и 13 отдельных миссий
Одновременная координация действий персонажей; возможность наблюдать за происходящим с трех различных ракурсов
Напряженный сюжет в лучших традициях голливудских боевиков
Современные электронные устройства для нейтрализации охранных систем
MONTE CRISTO
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОМАНИЯ
© 2006 "Akella",
© 2006 "Monte Cristo", © 2006 "EkoSystem.com"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (495) 363-4614
Тех. поддержка: (495) 363-4612. E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге
(дистрибьюторское подразделение компании "Акелла").
Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-66.
Akella



Сэм и Макс снова в деле.

Тринадцать лет мы ждали возвращения Сэма и Макса, героев классической адвенчуры **LucasArts** и серии детективных комиксов за авторством **Стива Пурцелла** (Steve Purcell). Тем приятнее донести до тебя новость о том, что ожидание подходит к концу. Студия **Telltale Games**, где собрались ветераны квестостроения, уже осенью выпустит первый эпизод адвенчуры-сериала ***Sam & Max***, посвященного новым приключениям пса в шляпе и истеричного кролика. Соиздателем игры выступит компания **GameTap**, в чьем каталоге значится более 500 проектов для казуальных геймеров.



Ну и что рекламировать в Quake Wars?

Фирма **comScore Networks** провела исследования по вопросу: как геймеры относятся к рекламе в играх? Оказалось, вполне сносно. Лишь 15 процентов хардкорных геймеров и 21 процент казуальных игроков признались, что вряд ли уделят внимание проекту, насыщенному рекламными баннерами. Остальным все равно.
Кстати, совладелец и ведущий дизайнер студии **id Software Тим Уиллиц** (Tim Willits) недавно заявил: он не видит большого зла в рекламе в играх, и в шутере ***Enemy Territory: Quake Wars*** она обязательно будет присутствовать.

ACTIVISION КУПИЛА ЛИЦЕНЗИЮ НА УБИЙСТВО

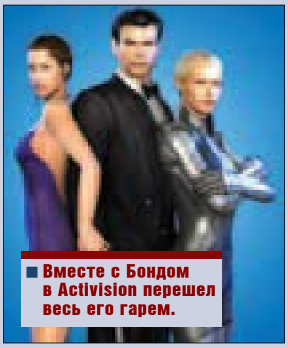


From Russia with Love не оправдала надежд EA.



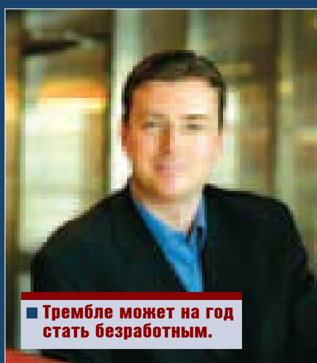
Бонд сбежал из EA.

С 1962 года, когда вышел первый фильм о Джеймсе Бонде, агент 007 стал неотрывной частью поп-культуры. Картины об обладателе лицензии на убийство принесли кинокомпании **MGM** 3.6 миллиарда долларов. Бонд неплохо зарекомендовал себя и в индустрии электронных развлечений – игры с его «участием» разошлись по миру 30-миллионным тиражом.
С конца 90-х годов прошлого века право на создание экшенов по мотивам «бондианы» принадлежало издательству **Electronic Arts**. Срок действия договора «электроников» с MGM истекал лишь в 2009 году, однако игроделы решили досрочно прервать его. Вероятнее всего, EA разочаровалось в Бонде. Последние игры об агенте 007, включая прошлогоднюю консольную ***From Russia with Love***, не радовали издателя ни высокими продажами, ни благосклонными оценками критиков и геймеров.
Как бы там ни было, Джеймса Бонда быстренько подобрала на борт другая компания. Отныне и по 2014 год права на разработку и издание игр о суперштионе принадлежат **Activision**. Договор с **MGM Interactive** и **EON Productions** охватывает все возможные игровые платформы. Activision намерена ежегодно выпускать, как минимум, по одному экшену с Бондом в главной роли – причем не только по мотивам фильмов, но и с оригинальным сюжетом. Сумма сделки нигде не звучала, однако согласно неофициальной информации, издательство заплатило 70 миллионов долларов за агента 007. Эксперты из компании **Wedbush Morgan Securities** назвали сумму «разумной» и предположили, что Activision с легкостью отобьет затраты.



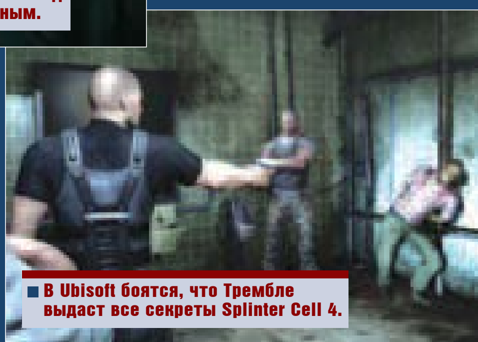
Вместе с Бондом в Activision перешел весь его гарем.

ТРЕМБЛЕ ОСТАВИЛИ БЕЗ РАБОТЫ



Трембле может на год стать безработным.

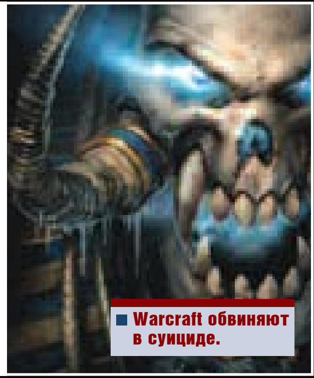
В прошлом номере мы сообщили о том, что **Мартин Трембле** (Martin Tremblay) устроился на работу в **Vivendi Games**, где возглавил подразделение **WorldWide Studios**. До этого Мартин на протяжении шести лет руководил студией **Ubisoft Montreal** и участвовал в создании и продвижении серий ***Splinter Cell*** и ***Prince of Persia***.
Трембле уже успел перебраться из заснеженного Монреаля в солнечный Лос-Анджелес, как вдруг бывшие коллеги сделали ему большую пакость. Они подали иск в суд, обвинив опытного управленца в нарушении условий трудового договора. Согласно подписанному Трембле контракту, покинув студию, он в течение года не имел права переходить на работу в другую игровую компанию. В свое время Трембле лично отстаивал этот спорный пункт типового для Ubisoft договора, уверяя, что только так издательство может защититься от утечки конфиденциальной информации к конкурентам. Теперь же он сам стал заложником ситуации. Канадский суд временно запретил Трембле приступать к исполнению обязанностей в Vivendi Games. Окончательное решение будет принято к середине лета.



В Ubisoft боятся, что Трембле выдаст все секреты Splinter Cell 4.



ЖАНР
КВЕСТ
Акелла
МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ:
ТАЙНЫЕ МОТИВЫ ▪ МАЙАМИ ▪ 3 ИЗМЕРЕНИЯ УБИЙСТВА
CSI:
ПГОМОИТЕ КМОНАДЕ СЛИРЕАЛА "МТЕСО ПЛРЕЕТУПСНИЯ"
РКАСЫРТЬ СМАЫЕ ЗННАТПУАЫЕ ДЛЕА
ИЩИТЕ УЛИКИ, ИСПОЛЬЗУЯ САМОЕ СОВРЕМЕННОЕ ОБОРУДОВАНИЕ КРИМИНАЛИСТИКИ
РАБОТАЙТЕ ВМЕСТЕ С ЛЮБИ-МЫМИ ГЕРО-ЯМИ СЕРИАЛА
СЛОЖНЕЙШИЕ ДЕЛА С ШОКИРУЮЩИМИ ПОВОРОТАМИ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ
UBISOFT
CBS
CBS PRODUCTIONS
ВИДЕОЛЕНД
СОЮЗ
Akella



Warcraft обвиняют в суициде.

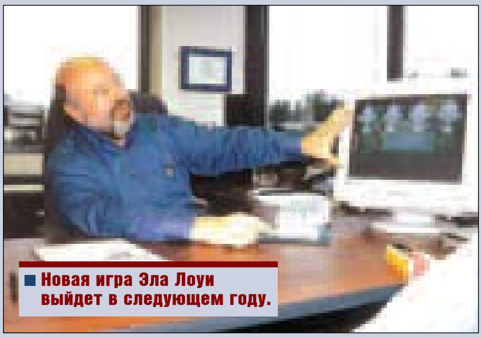
Семья из китайского города Тяньзинь обвиняет интернет-кафе в смерти сына. Тринадцатилетний **Чжан Сяои** (Zhang Xiaoyi) покончил с собой, выпрыгнув с 24 этажа после игровой сессии в ***Warcraft III***, затянувшейся... на полтора дня. Родственники считают, что популярная стратегия не подходила мальчику по возрасту, однако руководство кафе не потрудилось предостеречь клиентов об уровне насилия и возможных неблагоприятных последствиях для здоровья подростков. Свой моральный вред семья Сяои оценила в 100 тысяч юаней (примерно 12500 долларов).



Кодзима идет в кино.

Слухи о киноадаптации знаменитой экшен-серии ***Metal Gear Solid***, первые две части которой представлены и на PC, ходили давно. Немецкий режиссер **Уве Болл** (Uwe Boll), не способный снимать ничего, кроме трэша, вел переговоры с создателем MGS **Хидео Кодзимой** (Hideo Kojima) о покупке прав. К счастью, у него ничего не получилось. Однако Снейк все-таки появится на большом экране. Как недавно сообщил Кодзима, права на экранизацию приобрела крупная голливудская компания, название которой он сохранил в тайне. Кто будет играть Снейка и когда фильм появится в кинотеатрах – тоже секрет.

ЛОУИ СНОВА БУДЕТ ПОШЛИТЬ



Новая игра Эла Лоуи выйдет в следующем году.



Серию Leisure Suit Larry любят за юмор и эротику.

«Я спросил жену: «Почему ты никогда не говоришь мне, что испытала оргазм?» Она ответила: «Да потому что тебя в этот момент никогда нет рядом!» Эта и множество других сальных шуточек принадлежат **Элу Лоуи** (Al Lowe), популярному американскому юмористу и сценаристу множества квестов, выпущенных компанией **Sierra**. Успех Лоуи принесла серия адвенчур ***Leisure Suit Larry*** о вечно озабоченном неудачнике Ларри Лаффере. Юморист подарил Sierra почти 20 лет жизни, однако в конце 90-х интерес к квестам резко пошел на спад, и в его услугах перестали нуждаться. Лоуи ушел на пенсию и, казалось бы, навсегда завязал с игровой индустрией. Последняя часть Leisure Suit Larry, весьма посредственная ***Magna Cum Laude***, создавалась уже без его участия.



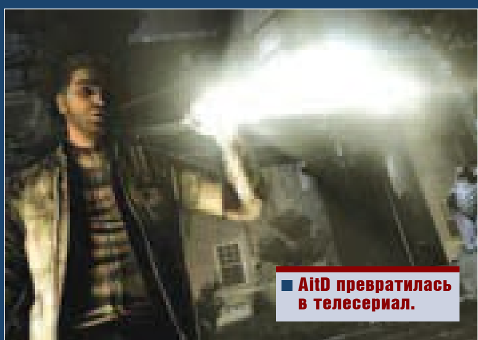
К Magna Cum Laude Лоуи не имеет отношения.

Однако – о, чудо! – Эл снова в строю. Вместе со старым «боевым» товарищем **Кеном Вегрзином** (Ken Wegrzyn) он основал студию **iBase Entertainment**.

– Нужна была действительно веская причина, чтобы я забросил гольф и слабоалкогольные коктейли, – смеется Эл Лоуи. – *iBase Entertainment – вот тот самый повод.*

Первый проект студии называется ***Sam Suede: Undercover Exposure*** и представляет собой квест с элементами экшена. Основной упор разработчики делают на детективный сюжет, фирменный юмор Лоуи и легкую эротику, хорошо знакомую всем фэнам серии Leisure Suit Larry. Игра, которую Эл считает основательницей нового жанра – экшен-комедия, выйдет на PC, консолях и карманных приставках в следующем году.

ALONE IN THE DARK СТАЛА МЫЛЬНОЙ ОПЕРОЙ



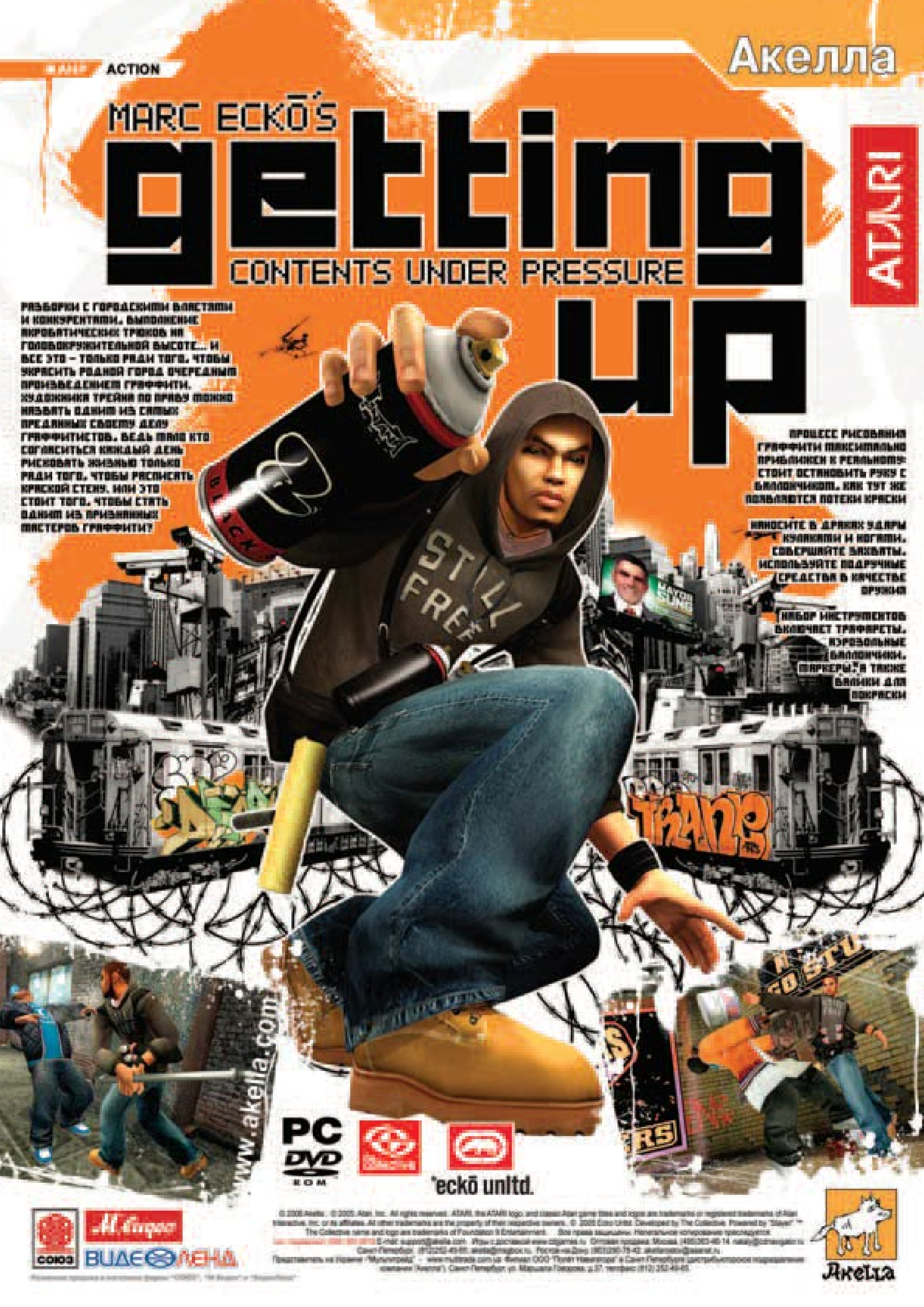
AitD превратилась в телесериал.

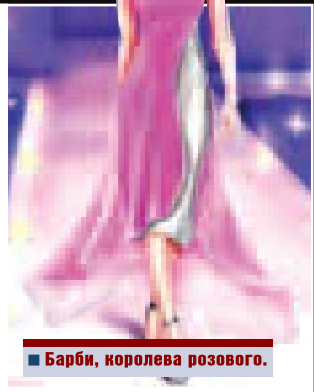
После таких игр как ***SiN Episodes: Emergence*** и ***Half-Life 2: Episode One*** нас уже не удивить поэпизодной моделью распространения игр. Однако **Atari**, издатель очередной части экшен-ужастика ***Alone in the Dark***, пошел дальше всех. Компания объявила, что по духу и построению игра напомнит современные телесериалы, вроде «24» или «Остаться в живых». Каждый эпизод AitD будет содержать всего-навсего 30-40 минут геймплея, причем, в начале новой «главы» нам покажут содержание предыдущих серий.

Разработчики из французской студии **Eden Games**, известной по гоночным сериям ***V-Rally*** и ***Need For Speed: Porsche Unleashed***, уверяют: выбранный формат идеален для Alone in the Dark. Подобный подход обязывает их вкалывать, не жалея сил, ведь каждый эпизод должен быть максимально насыщен запоминающимися сюжетными поворотами и напряженным экшеном и обрываться, как говорится, на самом интересном месте. Пока неизвестно, когда состоится премьера AitD, как часто станут выходить новые серии «мыльной оперы» и, что немаловажно, сколько будет стоить каждая из них.



Sin Episodes ввела моду на «мыло».


Акелла
ACTION
MARC ECKŌ'S
getting up
CONTENTS UNDER PRESSURE
ATARI
Разборки с городскими властями и конкурентами, выполнение акробатических трюков на головокружительной высоте... и все это – только ради того, чтобы украсить родной город очередным произведением граффити. Художника Трейна по праву можно назвать одним из самых преданных своему делу граффитистов. Ведь мало кто согласиться каждый день рисковать жизнью только ради того, чтобы расписать краской стену. Или это стоит того, чтобы стать одним из признанных мастеров граффити?
Процесс рисования граффити максимально приближен к реальному: стоит остановить руку с баллончиком, как тут же появляются потеки краски
Наносите в драках удары кулаками и ногами, совершайте захваты, используйте подручные средства в качестве оружия
Набор инструментов включает трафареты, аэрозольные баллончики, маркеры, а также валики для покраски
www.akella.com
PC DVD ROM
ecko unltd.
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Акелла



■ Барби, королева розового.

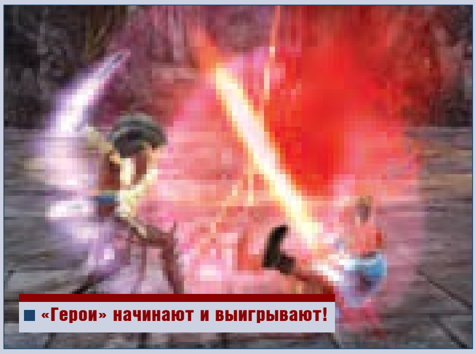
Любишь тщательно расчесывать волосы, кататься на пони, а всем цветам предпочитаешь розовый? Отлично – на твоей улице праздник! Компания **Activision** намерена наладить производство игр для таких, как ты. Говоря проще, американское издательство подружилось с компанией **Mattel** и получило эксклюзивные права на создание и распространение игр с Барби в главной роли. Ранее самая популярная в мире кукла трудилась на благо **Vivendi Games**. Уже осенью ищи в продаже ***The Barbie Diaries*** и ***Barbie in The 12 Dancing Princesses***. Подаришь сестренке на день рождения.



■ Half-Life 2 завершится в 2007 году.

Выпустив долгожданный ***Half-Life 2: Episode One*** (читай нашу рецензию в «Теме номера»), компания **Valve Software** поделилась своими планами на будущее. Студия планирует издать всего три дополнительных эпизода к «Халфе». По сравнению с задумкой **Ritual Entertainment**, которая замахнулась со своим ***SiN Episodes*** аж на девять серий, – сущий пустяк. ***Episode Two*** выйдет уже в этом году, а вот заключительную часть трилогии придется подождать – она появится только под рождество 2007 года. Потом сотрудники Valve, очевидно, засядут за разработку Half-Life 3. А куда им деваться?

БОЛЬШОЙ СПРОС НА «ГЕРОЕВ» И ЛАРУ



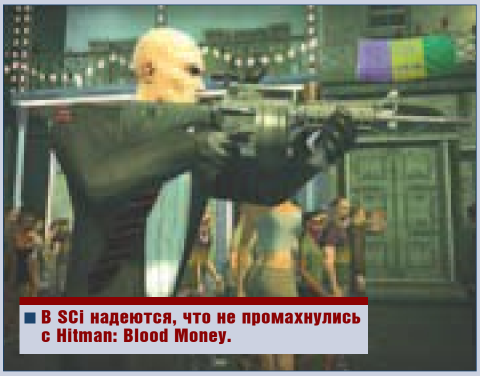
■ «Герои» начинают и выигрывают!



■ Геймеры снова любят Лару Крофт.

Чудесная новость, господа! ***Heroes of Might and Magic V***, разработанная российскими игроделами из компании **Nival Interactive**, возглавила рейтинг продаж в Великобритании. Возможно, кто-то пожмет плечами, мол, ничего удивительного, серия известная, фэнов у нее хоть отбавляй. Однако есть один нюанс. «Герои» вторглись в магазины Британии 19 мая. На следующий день, 20 мая, компания **ChartTrack**, подсчитывающая количество проданных компьютерных игр, подвела итоги недели и назвала чемпиона – HoMM V. Пошаговая стратегия от Nival Interactive и **Ubisoft** взобралась на вершину чарта всего за 24 часа. В сводном рейтинге, где учитываются продажи игр для всех платформ, «Герои» заняли 33 место. Наши аплодисменты! Без сомнения, Heroes of Might and Magic V ждет очень теплый прием во многих странах.

Другая новость тоже пришла из Британии. Издательство **SCi Entertainment** сообщило, что продажи ***Tomb Raider: Legend*** оказались куда выше прогнозируемых. Лара Крофт снова на пике популярности. Меньше чем за два месяца игра разошлась по миру тиражом в 2.6 миллиона экземпляров. Это больше чем за аналогичный период у ***The Elder Scrolls IV*** – правда, Oblivion продается всего на двух игровых платформах, а Legend – на четырех. SCi Entertainment наконец-то планирует завершить финансовый квартал с прибылью (предыдущий принес 24 миллиона долларов убытка). Руководство компании и ее акционеры держат пальцы скрещенными и молятся о коммерческом успехе другого потенциального хита – ***Hitman: Blood Money*** (см. рецензию в этом номере).



■ В SCi надеются, что не промахнулись с Hitman: Blood Money.

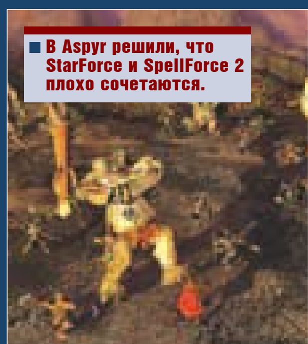
АТАКА НА STARFORCE ПРОДОЛЖАЕТСЯ



■ UberSoldier стала последней игрой CDV со StarForce.

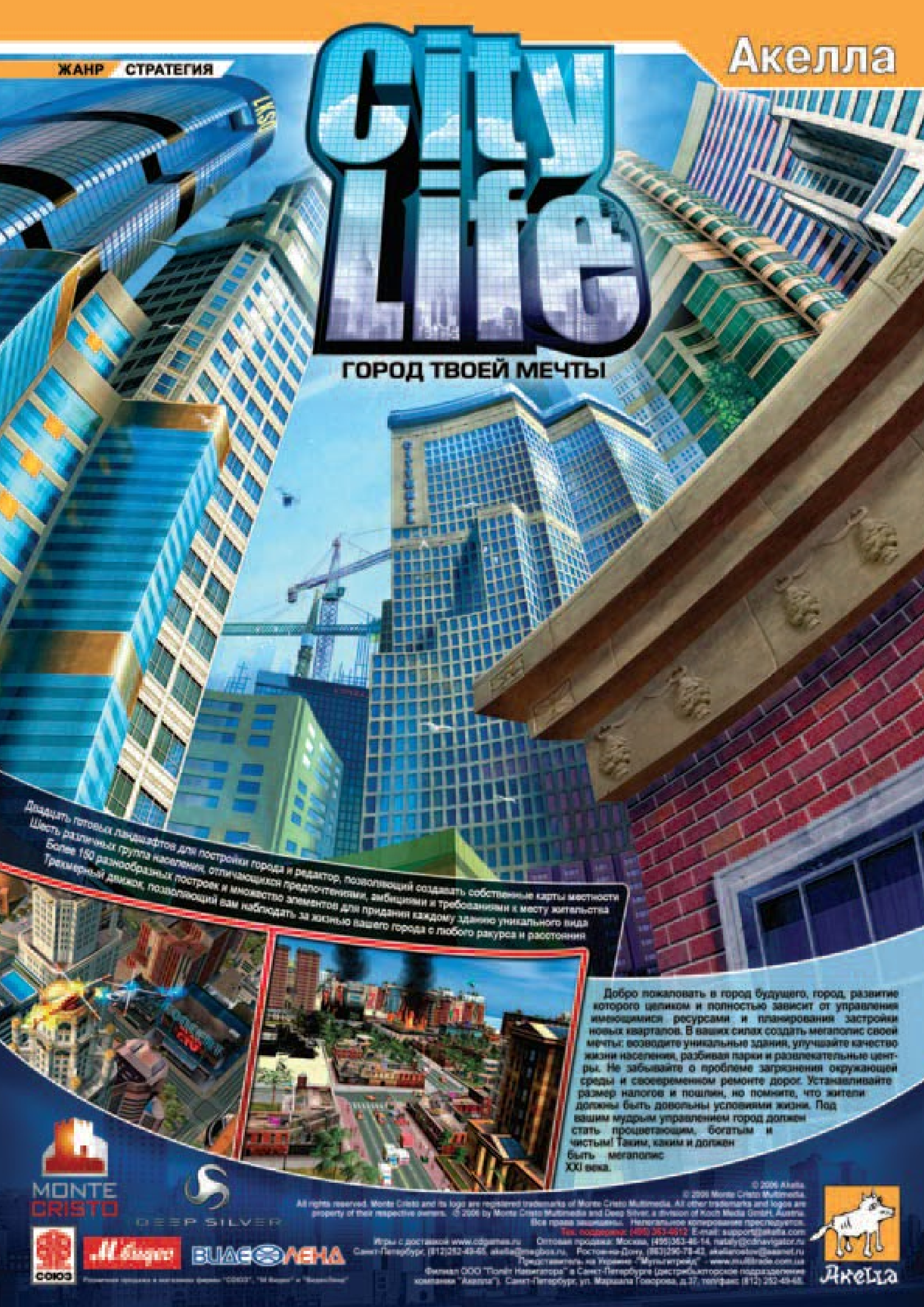
Российской компании-производителю системы защиты программного обеспечения **StarForce** пора менять название продукта. Похоже, большинство западных издателей не желают больше иметь с ней дело. Причина разрыва отношений кроется в дурной славе, окружающей StarForce. Западные игроки обвиняют эту систему в серьезном понижении безопасности компьютера и нестабильной работе **Windows**.

Сначала от использования StarForce отказались компании **Aspyr Media** и **Ubisoft** (последняя нарвалась на иск в 5 миллионов долларов от возмущенного геймера), теперь же их примеру последовало немецкое издательство **CDV Software Entertainment**, использовавшее российскую систему защиты на протяжении нескольких лет. Последней игрой, выпущенной CDV со StarForce, стал шутер ***UberSoldier*** (у нас известный как ***«Восточный фронт»***).



■ В Aspyr решили, что StarForce и SpellForce 2 плохо сочетаются.

Самое удивительное, слухи о «вредоносности» StarForce так никто и не доказал – даже несмотря на то, что русские разработчики сулят 1000 долларов любому, кто сумеет сделать это. Издатели попросту не желают сердить геймеров – им проще сменить антипиратскую систему.


ЖАНР СТРАТЕГИЯ
Акелла
City Life
ГОРОД ТВОЕЙ МЕЧТЫ
Двадцать готовых ландшафтов для постройки города и редактор, позволяющий создавать собственные карты местности
Шесть различных группа населения, отличающихся предпочтениями, амбициями и требованиями к месту жительства
Более 150 разнообразных построек и множество элементов для придания каждому зданию уникального вида
Трехмерный движок, позволяющий вам наблюдать за жизнью нашего города с любого ракурса и расстояния
Добро пожаловать в город будущего, город, развитие которого целиком и полностью зависит от управления имеющимися ресурсами и планирования застройки новых кварталов. В ваших силах создать мегаполис своей мечты: возводите уникальные здания, улучшайте качество жизни населения, разбивая парки и развлекательные центры. Не забывайте о проблеме загрязнения окружающей среды и своевременном ремонте дорог. Устанавливайте размер налогов и пошлин, но помните, что жители должны быть довольны условиями жизни. Под вашим мудрым управлением город должен стать процветающим, богатым и чистым! Таким, каким и должен быть мегаполис XXI века.
© 2006 Akella
© 2006 Monte Cristo Multimedia.
All rights reserved. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. All other trademarks and logos are property of their respective owners. © 2006 by Monte Cristo Multimedia and Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria.
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
MONTE CRISTO
DEEP SILVER
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Akella



Марк Хили создавал Rag Doll Kung Fu, работая в Lionhead.

Талантливый игродел **Марк Хили** (Mark Healy) долгое время проработал в **Lionhead Studios**, однако в прошлом декабре отправился в свободное плавание. К тому времени он уже закончил свой самостоятельный проект – эксцентричный файтинг ***Rag Doll Kung Fu*** (рецензию на него мы писали в 24 номере), тепло принятый геймерами. Спустя несколько месяцев Хили основал студию **Media Molecule** (сейчас в ней числится 10 человек) и обмолвился о новом проекте:

– Мы уже три месяца трудимся над прототипом необычной игры. Надеюсь, спустя еще три месяца затея выльется в очень сексуальную демку, и мы получим контракт с издателем.



Тони Монтана к бою готов.

Издательство **Vivendi Games** для озвучки гангстерского экшена ***Scarface: The World is Yours*** собрала звездный состав. **Аль Пачино** (Al Pacino), исполнивший главную роль в культовой криминальной драме «Лицо со шрамом», работать над проектом отказался, но лично одобрил кандидатуру актера, который озвучит Тони Монтану. Вместо Пачино в игре «сыграют» **Джеймс Вудс** (James Woods), **Майкл Йорк** (Michael York), **Чич Марин** (Cheech Marin), дюжина рэпперов, включая **Ice T** и **Cypress Hill**, а также музыкант **Томми Ли** (Tommy Lee). И это только часть имен из списка!

С PC-ИГРАМИ ВСЕ В ПОРЯДКЕ



WoW по-прежнему впереди всех.



Казуальные игры, вроде Puzzle Pirates, приносят хороший доход.



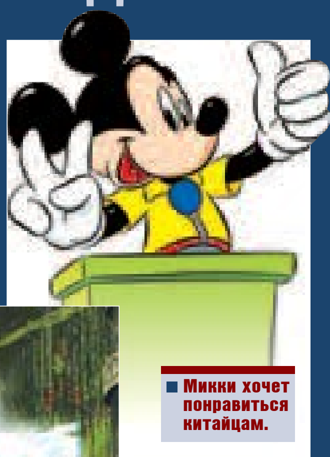
Семейство The Sims продолжает «размножаться».

NPD Group, североамериканская организация, пристально следящая за финансовым состоянием игровой индустрии, повинилась перед PC-геймерами. Дескать, ошибочка вышла, за что и просим прощенья. Если помнишь, в январе NPD Group сообщила: продажи компьютерных игр за 2005 год составили 953 миллиона долларов – на 14 процентов ниже, чем в 2004. Братья-консольщики тут же позлорадствовали: загибается ваша «персоналка». Однако хорошо смеется тот, кто смеется последним. Недавно NPD Group огласила уточненные данные. Организация, видите ли, не учла доход от подписки на MMORPG, а также прибыль от цифрового распространения игр.

Итак, согласно окончательным данным, в 2005 году на компьютерных играх в США было заработано 1.4 миллиарда долларов. Из них 292 миллиона принесли онлайновые многопользовательские ролевки, 42 миллиона – проекты, распространяемые через сервис **Steam** и другие системы онлайновой дистрибьюции, а 52 миллиона досталось хозяевам веб-сайтов с казуальными забавами (отличный пример – **Pogo.com**, принадлежащий **Electronic Arts**). Таким образом, выручка издательств не снизилась, а наоборот выросла – аж на 300 миллионов «вечнозеленых».

Несмотря на поправки, рейтинг самых продаваемых игр не изменился. На первом месте обитает ***World of Warcraft***, а четыре следующих места застолбило семейство ***The Sims***. В десятку также попали ***Guild Wars***, ***Roller Coaster Tycoon 3***, ***Battlefield 2***, ***Age Of Empires III*** и ***Call Of Duty 2***.

МИККИ МАУС ЕДЕТ В КИТАЙ



Микки хочет понравиться китайцам.

Компания **Disney** с боем прорывается в Поднебесную. Правообладатель Микки Мауса, Дональда Дака и прочих «гуфи» договорился с китайским издательством **Shanda Interactive Entertainment** о совместной разработке многопользовательской игры для казуалов (потенциальная аудитория – женщины и дети). Собственно, вся работа возложена на шанхайскую компанию, а Disney только предоставит для проекта своих знаменитых мультяшных персонажей. Надо заметить, что Shanda представляет на территории Китая 12 MMORPG, однако ее доходы недавно начали снижаться – геймеры забывают любимцев прошлых лет и ищут что-то новенькое. Этим «новеньким» и должна стать игра с диснеевскими героями. Бета-тест пока безымянного проекта стартует весной 2007 года.



Shanda является китайским издателем Dungeons & Dragons Online.

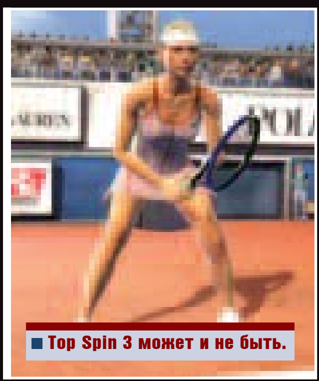
Учитывая, насколько стремительно растет китайский онлайновый рынок, Disney вовремя подсуетилась. В прошлом году жители КНР потратили на онлайновые развлечения 455 миллионов долларов – эта цифра превышает годовые сборы кинотеатров страны.


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
„Те, кто не верит, что
The Elder Scrolls IV: Oblivion
является лучшей на сегодня RPG,
могут убедиться в этом
на собственном опыте".
Навигатор игрового мира
The Elder Scrolls IV
OBLIVION
Bethesda
SOFTWORKS
a ZeniMax Media company
2K



Зови его просто Вилли.

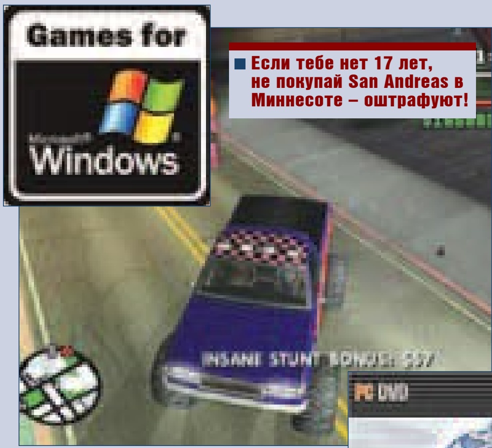
Издательство **Electronic Arts** договорилось с компанией **Jeep Brand** об использовании в шутере ***Medal of Honor: Airborne*** культовой машины – **Willy-Overland Jeep**. В годы Второй мировой войны фронтовые дороги «топтали» свыше 350 тысяч джипов «Вилли». В Airborne будет много транспорта, но, как уверяют разработчики, благодаря отличной проходимости Willy-Overland Jeep заедет туда, куда другим авто и не снилось. Что касается самой игры, то ее премьеру перенесли с декабря на начало следующего года. EA уверяет, что качество дороже денег. Хочется верить.



Top Spin 3 может и не быть.

Издательство **Take-Two Interactive** закрыло студию **Indie Built**, основанную в далеком 1983 году. Компания, известная по сериям ***Links***, ***Top Spin*** и ***Amped***, а также квесту ***Under a Killing Moon***, не оправдала надежд хозяина. Take-Two купило Indie Built в 2004 году, заплатив **Microsoft** за студию порядка 20 миллионов долларов. Однако ***Amped 3*** и ***Top Spin 2*** для консоли **Xbox 360** не стали хитами, и издатель решил распустить компанию. Большинству сотрудников Indie Built предложено продолжить работу в других подразделениях Take-Two.

«ОДЕЖКА» ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ



Если тебе нет 17 лет, не покупай San Andreas в Миннесоте – оштрафуют!

Ассоциация продавцов развлекательного программного обеспечения (IEMA), куда входят торговцы США, Канады и нескольких других стран, развернула бурную деятельность. Прежде всего, организация разработала единый стандарт оформления коробки для PC-игр. Идея, на самом деле, не нова. Если помнишь, в конце прошлого года руководители **Microsoft** пообещали «вернуть игры на Windows» и повысить престиж «персоналки», как игровой плафоромы. Компания предложила ставить на коробках с компьютерными играми ярлык **"Games For Windows"** и ввести единое, легко узнаваемое оформление упаковки – чтобы геймер сразу понимал, с чем имеет дело, а не плутал в магазине среди полок с **PS2** и **Xbox**-проектами. Идея пришлась по вкусу многим издательствам. Но не IEMA – ее дизайнеры решили не использовать «клеймо» Microsoft. Ассоциация рекомендует продавать компьютерные игры в тонких DVD-боксах и четко указывать сбоку и на обложке, что игра предназначена для PC. Дизайн упаковки уже одобрила **Electronic Arts**.



IEMA рекомендует такое оформление DVD-бокса. Ничего особенного...

Первой игрой, которая появится в одежке, созданной дизайнерами IEMA, станет симулятор американского футбола ***Madden NFL 07*** – релиз намечен на август. Подождем, что скажет Microsoft...

Также IEMA выступила против законопроекта, одобренного политиками Миннесоты. В этом штате собрались штрафовать на 25 долларов подростков, не достигших 17 лет, которых поймают с поличным за приобретением игры с «взрослым» рейтингом. Ассоциация продавцов считает, что законопроект противоречит Конституции США, и уже опротестовала его в суде.

ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ С UBISOFT



Lost – скоро и на PC!

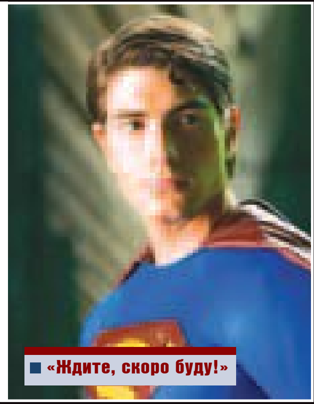


Абрамс раскроет все тайны «Остаться в живых».

Французское издательство **Ubisoft** за кругленькую сумму приобрело у компании **Touchstone Television** права на создание игры по мотивам **Lost**. Если последние два года ты прожил в деревне у бабушки без электричества и прочих благ цивилизации, поясним, Lost (или как его назвали в России – «Остаться в живых») – необычайно популярный телесериал. В нем рассказывается о судьбах нескольких десятков людей, которые в результате крушения авиалайнера оказались на таинственном тропическом острове. Приключенческий сериал показывают в 210 странах мира, и везде он входит в тройку самых рейтинговых. Сообщив, что игра выйдет в 2007 году, Ubisoft не торопится делиться деталями проекта. Неизвестно даже, к какому жанру он относится – хотя, скорее всего, это будет action/adventure. Вне всякого сомнения, актеры, задействованные в сериале, подарят персонажам игры свою внешность и голоса. Разработка поручена **Ubisoft Montreal**, на чьем счету серии ***Prince of Persia*** и ***Splinter Cell***. Одним из продюсеров игры будет создатель Lost **Джей Джей Абрамс** (J.J. Abrams).

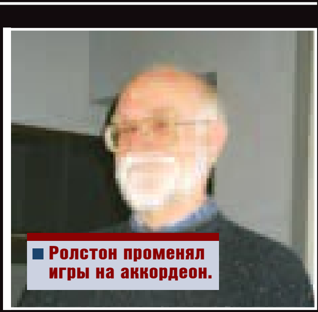


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН
ПРИКЛЮЧЕНИЕ
ПОШАГОВАЯ ТАКТИКА
РОЛЕВАЯ ИГРА
© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
DVS



«Ждите, скоро буду!»

Супермен не только носит трусы поверх штанов, но и летает так быстро, что способен обогнать или притормозить время. Увы, у компании **Electronic Arts**, создающей экшен по мотивам одного из главных блокбастеров лета **Superman Returns**, нет суперспособностей. Разработчики не успели доделать проект к 30 июня, дате премьеры фильма. «*Ну, ничего*, - вздыхает вице-президент EA **Фрэнк Гибо** (Frank Gibeau). – *Не хочется выпускать сырую игру, больно уж этот амбициозный проект важен для нас. К релизу на DVD точно успеем. Ждите игровую версию Superman Returns осенью*».



Ролстон променял игры на аккордеон.

Поклонники ролевых игр в трауре – **Кен Ролстон** (Ken Rolston), главный дизайнер ***The Elder Scrolls III*** и ***IV***... нет, не скончался, а просто ушел на пенсию. За долгую трудовую жизнь Ролстон поучаствовал в создании десятков RPG, начиная с настольных (**Dungeons & Dragons** и **Warhammer**) и заканчивая компьютерными играми. У разработчика занятные планы на пенсию. Ролстон собирается проводить больше времени с семьей, путешествовать, а также в свое удовольствие играть на аккордеоне и выступать с непрофессиональными группами, составленными из таких же пенсионеров.

ИГРЫ ЛЕЧАТ И ПОМОГАЮТ ЛЕЧИТЬ



Мастер Чиф поможет хирургам.



Кто бы мог подумать, что Second Life лечит аутистов...

Три фразы, которые я хотел бы услышать от хирурга перед операцией: «Я не пью», «Я никогда не паникую» и «Я прошел ***Doom III*** на самом сложном уровне». Удивлен? Как выяснилось, у хирургов, проводящих досуг за играми, заметно лучше координация, чем у их коллег, сторонящихся шутеров и экшенов. Именно к такому выводу подталкивает исследование, проведенное одним из медицинских центров Нью-Йорка. Было проверено 303 хирурга. Одна группа перед стандартным тестом (оперировать, глядя на специальный монитор, показывающий внутренности пациента) играла в популярную аркаду, другая – нет. Хирурги-«геймеры» выполнили тест без ошибок и на 11 секунд быстрее, чем их коллеги.



Возможно, в будущем в хирурги будут брать только тех, кто прошел Doom 3.

Доктор **Джеймс Россер** (James Rosser), организатор исследования, доволен результатами. Ежегодно в США от хирургических ошибок умирает порядка 50 тысяч человек. Если игры действительно улучшают координацию, есть смысл создать специальный игровой симулятор для мастеров скальпеля. Кстати, сам Россер начал играть еще в 70-х годах прошлого века.

– *У меня пятеро детей*, – смеется он. – *Как я мог не пройти* ***Halo****?*

А газета **Korea Herald** сообщила о новом явлении в корейской медицине – игровой терапии. Она помогает больным забывать о своих проблемах и выздоравливать. Подросткам с лейкемией врачи прописывают детскую ***Ben's Game***, а взрослым с аутизмом и раком – онлайновую ***Second Life***. Увы, пока игровая терапия очень дорога – за шестимесячный курс родственникам приходится выкладывать целое состояние.

ПОРТРЕТ АМЕРИКАНСКОГО ГЕЙМЕРА



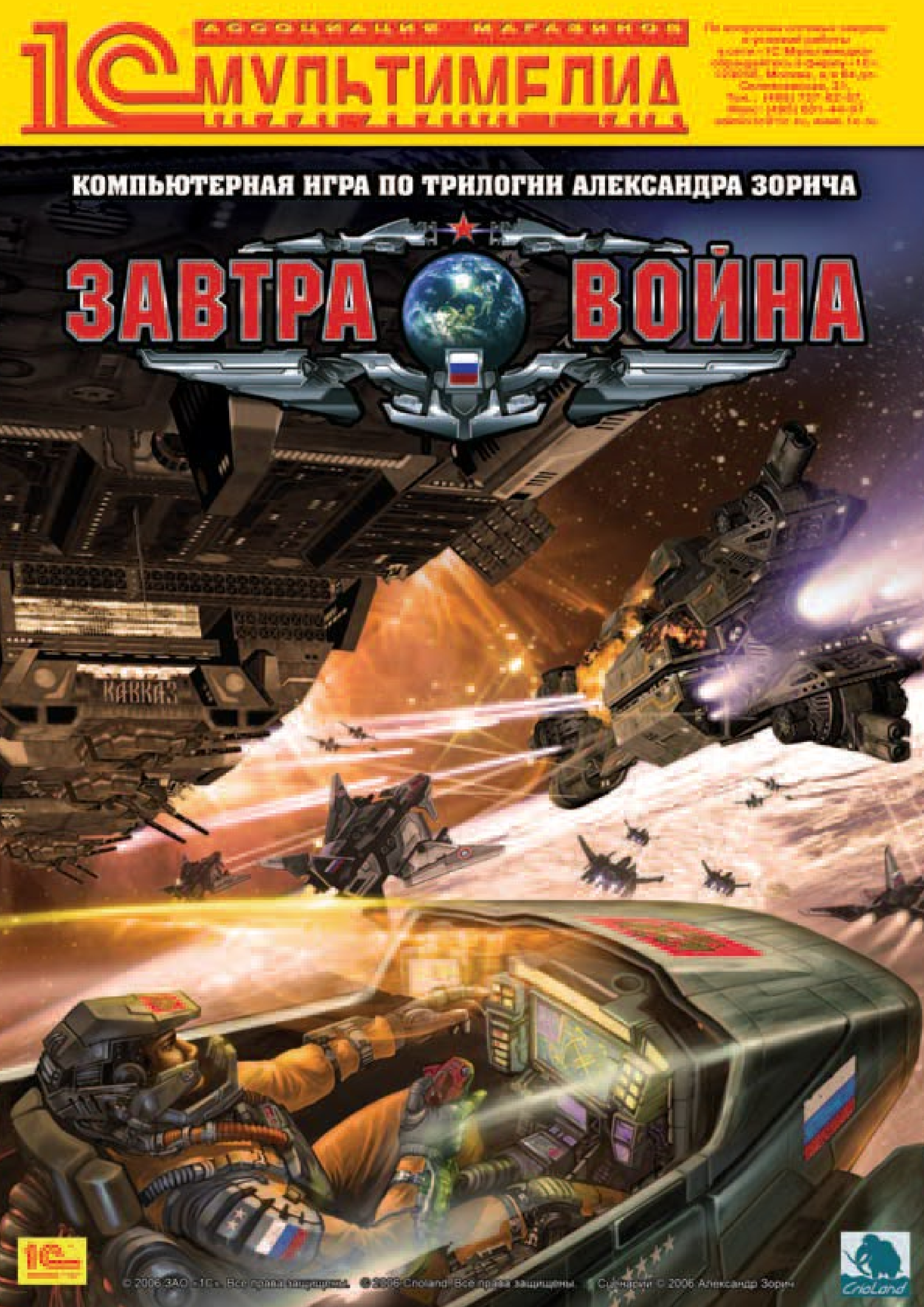
PC игроки предпочитают стратегии.

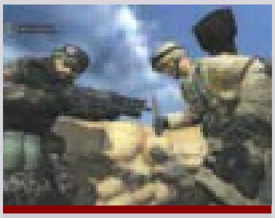
Ассоциация производителей развлекательного программного обеспечения (Entertainment Software Association – ESA) поведала миру, каков он, американский геймер. Заинтересовался? Тогда слушай. Среднестатистическому игроку США 33 года, однако 25 процентов геймеров уже разменяли шестой десяток лет. Среди повелителей мышки и геймпада преобладают мужчины (62%), но и прекрасный пол «подтягивается» (38%). 66% родителей верят, что игры делают их семьи крепче и охотно сражаются с собственными детьми по сети или за приставкой.

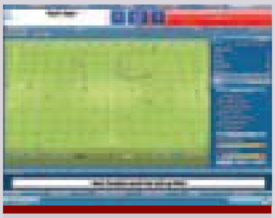
Игровой стаж большинства геймеров составляет 10-12 лет, то есть они начинали еще с ***DOOM II*** и ***Warcraft: Orcs & Humans***. Не сложно ответить и на вопрос, какие игры в фаворе сегодня. 2005 год продемонстрировал следующие жанровые предпочтения покупателей: стратегии (30.8% от всех проданных игр), семейные и детские игры (19.8%), шутеры (14.4%), RPG (12.2%), квесты (5.8%), экшены (4.7%) и спортивные игры (3.7%). Ну, а самой популярной «забавой» в США признан симулятор американского футбола ***Madden NFL 2006***.



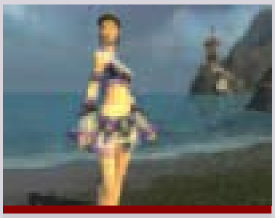
Madden NFL 06 – выбор народа США.

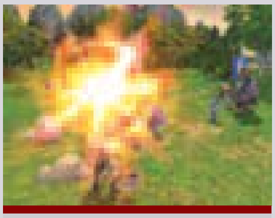


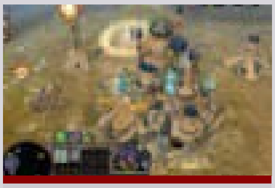

Battlefield 2


Championship Manager 2006


FIFA World Cup Germany 2006


Guild Wars Factions


Heroes of Might and Magic V


Rise of Nations: Rise of Legends

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В США И КАНАДЕ / МАЙ 2006 ГОДА

30 апреля – 6 мая

	Название игры	Издатель
01.	Guild Wars Factions	**NCsoft**
02.	The Sims 2: Family Fun Stuff	**Electronic Arts**
03.	The Elder Scrolls IV: Oblivion	**2K Games**
04.	World of Warcraft	**Blizzard Entertainment**
05.	The Sims 2: Open for Business	**Electronic Arts**
06.	The Sims 2	**Electronic Arts**
07.	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	**Ubisoft**
08.	Age of Empires III	**Microsoft**
09.	Battlefield 2	**Electronic Arts**
10.	Star Wars: Empire at War	**LucasArts**

7 – 13 мая

	Название игры	Издатель
01.	The Sims 2: Family Fun Stuff	**Electronic Arts**
02.	World of Warcraft	**Blizzard Entertainment**
03.	Guild Wars Factions	**NCsoft**
04.	The Elder Scrolls IV: Oblivion	**2K Games**
05.	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	**Ubisoft**
06.	The Sims 2	**Electronic Arts**
07.	The Sims 2: Open for Business	**Electronic Arts**
08.	Rise of Nations: Rise of Legends	**Microsoft**
09.	Age of Empires III	**Microsoft**
10.	Star Wars: Empire at War	**LucasArts**

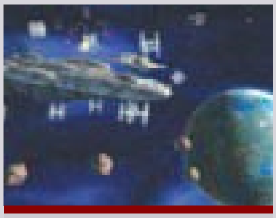
ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ/МАЙ 2006 ГОДА

7 – 13 мая

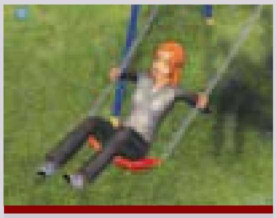
	Название игры	Издатель
01.	Guild Wars Factions	**NCsoft**
02.	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	**Ubisoft**
03.	The Sims 2: Open for Business	**Electronic Arts**
04.	Championship Manager 2006	**Eidos Interactive**
05.	The Elder Scrolls IV: Oblivion	**2K Games**
06.	The Sims 2	**Electronic Arts**
07.	World of Warcraft	**Blizzard Entertainment**
08.	Football Manager 2006	**SEGA**
09.	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II	**Electronic Arts**
10.	FIFA World Cup Germany 2006	**Electronic Arts**

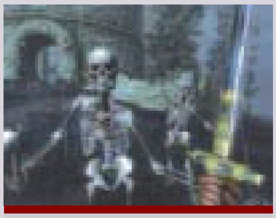
14 – 20 мая

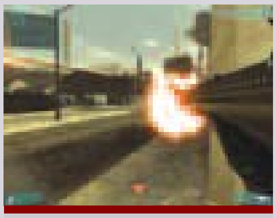
	Название игры	Издатель
01.	Heroes of Might and Magic V	**Ubisoft**
02.	Guild Wars Factions	**NCsoft**
03.	Championship Manager 2006	**Eidos Interactive**
04.	The Sims 2: Open for Business	**Electronic Arts**
05.	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	**Ubisoft**
06.	The Sims 2	**Electronic Arts**
07.	The Elder Scrolls IV: Oblivion	**2K Games**
08.	Football Manager 2006	**SEGA**
09.	World of Warcraft	**Blizzard Entertainment**
10.	FIFA World Cup Germany 2006	**Electronic Arts**

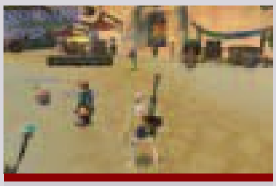

Star Wars: Empire at War


The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II


The Sims 2


The Elder Scrolls IV: Oblivion


Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter


World of Warcraft

Иногда мне кажется, что в компаниях **Maxis** и **Blizzard** есть свои колдуны. И что именно на их совести лежит успех ***The Sims 2*** и ***World of Warcraft***. Они наделили эти игры властью над временем. Неделя бежит за неделей, а наши старые знакомые и не думают покидать чарты. Только подумай, The Sims 2 держится в TOP 10 уже почти двадцать месяцев! Премьера WoW состоялась – с ума сойти! – в ноябре 2004 года. Казалось бы, все, кому интересны эти игры, давно должны были купить их, ан нет, количество желающих завести персонаж в WoW или семейку симов не уменьшается. Мистика какая-то.

Майские рейтинги продаж не преподнесли сюрпризов. Геймеры проголосовали долларом и фунтом за достойных. Игра ***Guild Wars Factions*** возглавила чарты по обе стороны Атлантики, однако на первом месте продержалась недолго. Впрочем, маловероятно, что MMORPG быстро исчезнет из TOP 10 – наверняка побудет там хотя бы полгодика. А там, глядишь, и следующая часть подоспеет.

Нельзя не порадоваться за ***Heroes of Might and Magic V***, бодро стартовавшую в Великобритании. Надеемся, и в Америке игру ждет столь же теплый прием – она его достойна.

Из новинок следует отметить шутер ***Ghost Recon: Advanced Warfighter*** и стратегию ***Rise of Nations: Rise of Legends***. Всех надежд геймеров они не оправдали, однако факт остается фактом: игры получились отличные.

За чартами присматривал
Иван "Nemezido" Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

Июль – сентябрь 2006 года

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

Название	Жанр	Дата выхода
Bad Day L.A.	Action	Лето 2006
Barnyard	Action	25 июля 2006
Black Buccaneer	Action	Лето 2006
Broken Sword: The Angel of Death	Adventure	Лето 2006
Caesar IV	**Strategy**	**Сентябрь 2006**
Call of Cthulhu: Destiny's End	Action	Сентябрь 2006
Call of Juarez	Shooter	Лето 2006
Camping the Bug-A-Boo Way	Adventure	Лето 2006
Cars	Racing	14 июля 2006
CivCity: Rome	Simulation	Июль 2006
Company of Heroes	**Strategy**	**22 сентября 2006**
Dark Messiah of Might & Magic	**Action**	**Сентябрь 2006**
Darkstar One	Action/Adventure	Сентябрь 2006
Deep Sea Tycoon: Diver's Paradise	Simulation	Лето 2006
Dungeon Siege II: Broken World	**ActionRPG**	**Август 2006**
El Matador	Shooter	III квартал 2006
Empire of Magic	Strategy	30 июня 2006
Fenimore Fillmore's Revenge	Adventure	Лето 2006
FlatOut 2	Racing	11 июля 2006
For Liberty!	Strategy	04 июля 2006
FUEL	Racing	Лето 2006
Girlzz: Life's A Party	Simulation	Лето 2006
Glory of the Roman Empire	Simulation	Лето 2006
GTR 2	Racing	Лето 2006
Heart of Empire: Rome	Strategy	Лето 2006
Loki	Action	Сентябрь 2006
Madden NFL 07	Simulation	Август 2006
Mage Knight: Apocalypse	RPG	Лето 2006
Magic Online III	Online	Лето 2006
Micro Machines V4	Racing	Лето 2006
Monster Madness	Action	III квартал 2006
Nancy Drew: Danger by Design	Adventure	Август 2006
Neverwinter Nights 2	**RPG**	**Сентябрь 2006**
NFL Head Coach	Simulation	Лето 2006
Open Season	Action/Adventure	12 сентября 2006
Pac-Man World Rally	Racing	Лето 2006
ParaWorld	**Strategy**	**25 августа 2006**
Pirates of the Caribbean Online	MMORPG	Лето 2006
Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	Action	Лето 2006
Prey	**Shooter**	**10 июля 2006**
Resident Evil 4	Action	Сентябрь 2006
Rise & Fall: Civilizations at War	**Strategy**	**Лето 2006**
Rome: Total War – Alexander	**Strategy**	**Лето 2006**
Safecracker	Adventure	Август 2006
Scarface: The World is Yours	**Action**	**Сентябрь 2006**
Secret Files: The Tunguska	Adventure	Август 2006
Sid Meier's Civilization IV: Warlords	**Strategy**	**Июль 2006**
Sid Meier's Railroads!	**Simulation**	**Сентябрь 2006**
Star Trek: Legacy	**Strategy**	**Сентябрь 2006**
SunAge	Strategy	III квартал 2006
The Ant Bully	Action	14 июля 2006
The Chronicles of Spellborn	MMORPG	Лето 2006
The Guild II	Simulation	Лето 2006
The Movies: Stunts & Effects	**Simulation**	**Лето 2006**
The Sacred Rings	Adventure	Сентябрь 2006
TimeShift	**Shooter**	**Осень 2006**
Titan Quest	ActionRPG	Лето 2006
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	**Action**	**Сентябрь 2006**
Warhammer 40000: Dawn of War - Dark Crusade	**Strategy**	**Сентябрь 2006**
Wildlife Park 2	Simulation	Лето 2006
World Tour Golf	Simulation	Лето 2006

РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
4-ый Батальон	MiST Land South	GFI	RPG	III квартал 2006
Captain Blood (Одиссея капитана Блада)	Акелла	1С	Action/RPG	III квартал 2006
Ex Machina: Меридиан 113	Таргем	Бука	Action	IV квартал 2006
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	Август 2006
Heroes of Annihilated Empires	GSC Game World	GSC World Publishing	Strategy	Сентябрь 2006
Jagged Alliance 3D	MiST Land South	GFI	Strategy	III квартал 2006
Maelstrom	KDV Games	1С	Strategy	III квартал 2006
Metathrone Project	Perfect Play Entertainment	Новый Диск	FPS	III квартал 2006
PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)	Акелла	1С	Simulation	Осень 2006
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC Game World	GSC World Publishing	FPS	When it's done
Swashbucklers: Blue vs. Grey	Акелла	1С	Action	Лето 2006
Warfare	MiST Land South	GFI	Strategy	III квартал 2006
You Are Empty	Digital Spray Studios	1С	FPS	2006
В тылу врага 2	Best Way	1С	Strategy	III квартал 2006
Вечера на хуторе близ Диканьки 2	Step Creative Group	1С	Adventure	III квартал 2006
Волкодав: месть Серого пса	Primal Software	Акелла	Action/RPG	2006
Восхождение на трон	DVS	1С	Strategy	2006
Вторая Мировая	1С	1С	Strategy	Осень 2006
Герои Мальгримии 2: Нашествие некромантов	АльфаКласс	Новый диск	Strategy	III квартал 2006
Дневной Дозор	Таргем	ND Games	Strategy	III квартал 2006
Искусство ограбления	PIPE Studio	1С	Action	2006
Завтра война	CrioLand	1С	Simulation	2006
Казаки 2: Битва за Европу	GSC Game World	GSC World Publishing	Strategy	Июнь 2006
Комбат	3AGames	GFI	Strategy	2006
Метро-2: Смерть вождя	Орион	Бука	FPS	IV квартал 2006
Обитаемый остров: Землянин	Step Creative Group	Акелла	Adventure	Осень 2006
Обитаемый Остров: Чужой Среди Чужих	Orion	Акелла	Action	Осень 2006
Отель «У погибшего альпиниста»	Electronic Paradise	Акелла	Adventure	Август 2006
Параграф 78	Gaijin Entertainment	1С	Action	2006
С.М.Е.Р.Ш.	Game Forge Interactive	Акелла	Strategy	III квартал 2006
Санитары подземелий	1С	1С	RPG	2006
Танита или Морское Приключение	Акелла	Акелла	Adventure	Лето 2006
Хроники Тарра: Призраки звезд	Quazar Studio	Акелла	Simulation	Август 2006
Ядерный титбит 2	VZlab	Бука	Adventure	III квартал 2006

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!



В ожидании хита







В РИТМЕ Е3



Место встречи изменить нельзя. Мы снова были там и видели их… Три дня на ежегодной выставке **E3** оставили после себя множество ярких, незабываемых впечатлений, которые мы тщательно перенесли на бумагу. Получилось следующее: околоигровые события, а также наиболее запомнившиеся глазу проекты отправились **«На ковер!»**, остальные – разместились в разделе **«Обрати внимание!»**. И те и другие чрезвычайно интересны. ***Gothic 3***, ***Spore***, ***Crysis***, ***Bioshock***, ***Neverwinter Nights 2*** – не названия – мечты! Не забыли мы и про самое ожидаемое дополнение года ***World of Warcraft: The Burning Crusade***. **Blizzard** наконец-то раскрыла карты и поведала о второй новой расе, которая выступит на стороне Альянса, а также поделилась подробностями о свежих профессиях и подземельях.

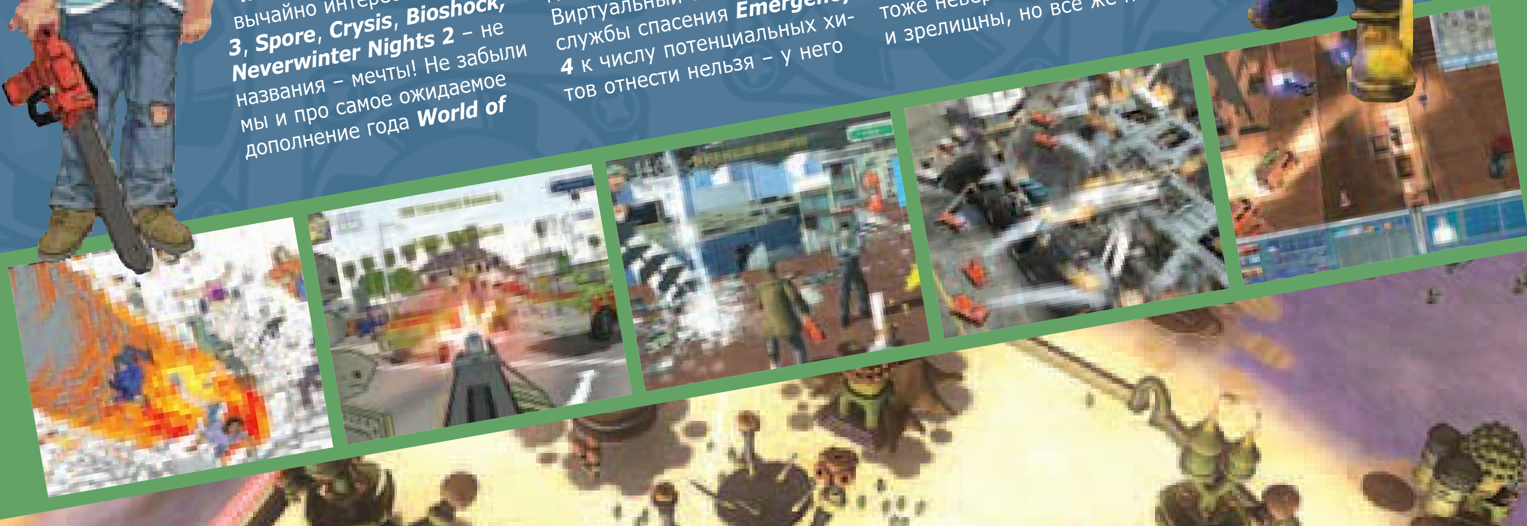
Кроме E3 тебя ожидает подробнейший рассказ о сумасшедшем экшене от **Американа МакГи** – ***Bad Day L.A.*** Чернокожий бомж, вооружившись ружьем, спасает город от нашествия зомби, террористов и еще черт знает кого. Не каждый день увидишь такое.

Виртуальный симулятор службы спасения ***Emergency 4*** к числу потенциальных хитов отнести нельзя – у него совершенно другая миссия. Творение **Sixteen Tons** воплощает в жизнь детские мечты. Ты ведь тоже хотел стать пожарником или врачом? Так вот, Emergency 4 – отличный шанс наверстать упущенное.

«***Легенда о рыцаре***» (она же ***Battle Lord***) на первый взгляд напоминает ***Heroes of Might and Magic 5,*** но это только на первый. На самом-то деле тебя ожидают приключения в духе классической ***King's Bounty.*** А это значит, что большую часть времени герой будет исследовать игровой мир и выполнять разномастные задания. Поединки? Они тоже невероятно интересны и зрелищны, но все же не так важны, как ролевая часть.

Признаться, такой подборки анонсов у нас не было уже давно. Очередная E3 уверенно доказала, что PC-рынок отнюдь не умирает, что бы там ни пророчили консольщики, он просто становится взрослее.





Нас частенько просят больше писать о потенциальных хитах. Оно и понятно – они всегда на слуху. Мы бы и рады, да только объем журнала не позволяет публиковать несколько материалов сразу, посвященных одному и тому же проекту. Эта рубрика позволит тебе заглушить информационный голод: здесь тебя ждут свежие подробности о самых ожидаемых играх.

В ожидании ХИТА

SIN EPISODES

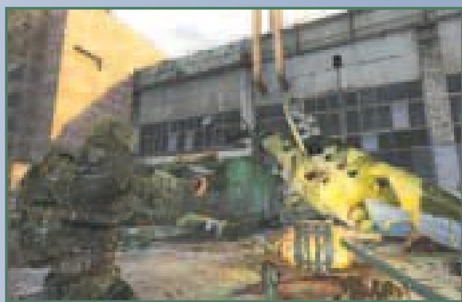
ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter
ДАТА ВЫХОДА: В продаже
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.sinepisodes.com



Первый эпизод возрожденного экшена ***SiN*** (смотри рецензию в 30-ом номере) хоть и оказался неплохим развлечением для любителей ураганной стрельбы, все же не был лишен ряда недостатков. Один из основных минусов – отсутствие многопользовательского режима. К счастью, разработчики решили не откладывать мультиплеер в долгий ящик и обещали в скором времени добавить сетевую игру в качестве мода к ***SiN Episodes: Emergence***. Более того, коллектив **Ritual Entertainment** не требует за многопользовательский режим дополнительной платы. В комплекте с мультиплеером Ritual намеревается поставить инструментарий для создания любительских модификаций. Таким образом, новоявленный сетевой режим быстро пополнится свежими картами «кустарного» производства. Да и сюжетная часть игры, вполне возможно, претерпит ряд изменений в руках народных мастеров.
Над мультиплеером в Ritual работают давно. Еще до выхода SiN Episodes: Emergence в голосовании на официальном сайте проекта поднимался вопрос, что больше всего нравится игрокам в сетевом режиме. Будем надеяться, разработчики учтут пожелания общественности.

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

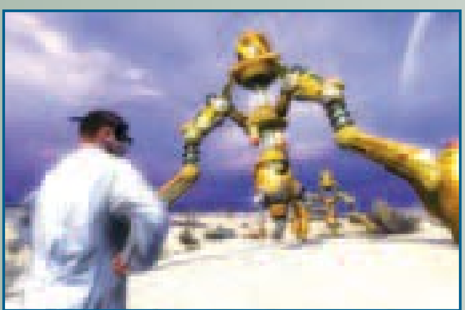
ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter
ДАТА ВЫХОДА: Начало 2007 кода
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.stalker-game.com



Мы уже сообщали о привлечении к работам над долгостроем ***S.T.A.L.K.E.R.*** независимого специалиста. Судя по всему, компания **THQ**, западный издатель игры, устала от постоянных переносов релиза, поэтому подключила к проекту энергичного **Дина Шарпа** (Dean Sharpe), бывшего президента компании **Big Ape Productions**. И – о, чудо! – ***Shadow of Chernobyl*** сразу обзавелась четкой датой выхода: игру обещают выпустить в начале 2007-ого года. Но, как стало известно совсем недавно, в жертву оперативности будут принесены некоторые «фишки» проекта. Самое радикальное изменение – появление загрузочных экранов при переходе из одной части игрового мира в другую (картинок с раздражающей надписью "Loading..." не избежать). С мечтой о едином просторе в духе ***The Elder Scrolls IV: Oblivion*** придется распрощаться. Под большим вопросом оказалось и наличие транспортных средств. Не исключено, что в финальной версии мы не сможем покататься на «Ниве», БТР и прочих машинах. Ликвидация техники кажется наиболее странным и непопулярным решением. Ведь без «колес» путешествия по огромной Зоне (площадью тридцать квадратных километров) займут очень много времени.

ПРЕДТЕЧИ

ЖАНР ИГРЫ: Space Sim/Action
ДАТА ВЫХОДА: III квартал 2007 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.deep-shadows.com/en/projects.php?id=5



Амбициозный проект ***«Предтечи»*** от создателей ***Xenus: Точка кипения*** постепенно обрастает подробностями. Разработчики поставили себе целью воссоздать чарующую атмосферу космических странствий, ориентируясь на фантастические романы **Андре Нортон** (автора серии книг «Королева Солнца»). Главный герой путешествует как по галактическим просторам, так и по разным планетам. К тому же никто не мешает ему гулять по собственному кораблю, а то и телепортироваться на другие звездолеты. Передвигаться по вселенной можно не только на своих двоих, но и на различных транспортных средствах, вроде вертолетов или глайдеров. А вот покомандовать другими персонажами и кораблями не удастся – разработчики решили не усложнять и без того «навороченный» геймплей, включающий, кроме военной, еще и экономическую часть. Мотаясь среди многочисленных звезд и планет, можно здорово разбогатеть на торговле. Движок «Предтечей» поддерживает все современные технологии и легко обрабатывает разрушения любых объектов. Словом, перспективы у проекта более чем радужные, жди исчерпывающее превью в ближайших номерах.


Легендарная серия Platinum
теперь и для PSP!
GRAND PRIX
EVERYBODY'S GOLF
PURSUIT FORCE
namco
MEDIEVIL RESURRECTION
799 р.
PSP
Platinum
Классика не стареет –
меняются только цены!



ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ДИСТРИБЬЮТОР В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
CryTek
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.crytek.com
ДАТА ВЫХОДА
январь 2007 года

Текст: Александр Никифоров

CRYSIS

ПРЕЕМНИЦА FAR CRY

Знаковое событие в игровой индустрии и, несомненно, важнейший релиз последних нескольких лет ожидает нас уже этой зимой. Через каких-то полгода Electronic Arts выпустит в свет проект *Crysis* от студии CryTek – создателей незабвенной *Far Cry*. Специально к этому событию тысячи игроков планируют качественную модернизацию своих компьютеров. И, надо сказать, не зря.

Среди огромного числа игрушек, выходящих сегодня, лишь единицы могут называться революционными. Еще пятнадцать лет назад истинные шедевры появлялись один за другим – теперь восторг вызывают в лучшем случае одна-две игры в год. Но тем ценнее эти редчайшие образцы безупречного стиля и захватывающего геймплея. Такой игрой была ***Far Cry***, такой станет и ***Crysys***.

Спустя два года после начала разработки, ребята из **CryTek** продемонстрировали впечатляющие результаты своих трудов – их новый шутер не только оставляет предшественника далеко позади, он устанавливает новые стандарты качества игр на PC. И это вовсе не громкие слова, а истинное положение дел. Свежий движок **CryEngine 2**, оптимизированный под последнюю, десятую версию ***Direct X***, позволяет воплотить на экране невиданное доселе качество графики. Более того, отныне весь окружающий героя мир перестает быть лишь красочной декорацией. Впрочем, не будем забегать вперед и традиционно начнем рассказ о Crysis с сюжета.

ПОДАРОК ИЗ КОСМОСА

2019 год. Северная Корея и Соединенные Штаты находятся в состоянии холодной войны. После того как на Землю падает метеорит, корейские войска огораживают территорию и приступают к исследованиям небесного тела, излучающего странные импульсы. Желая понять, что же на самом деле происходит в оцепленной зоне – затерянном в океане тропическом острове, – Соединенные Штаты отправляют туда отряд спецназа. Довольно скоро выясняется, что внутри метеорита скрыт корабль пришельцев, которые настроены по отношению к землянам отнюдь не дружелюбно…

Чужаки подумывают стереть человечество с лица Земли и превратить планету в ледяную пустошь. После чего, создав комфортные условия для собственного размножения, прочно обосноваться на новой территории. Разумеется, с ними в корне не согласны как корейская, так и американская стороны. Земляне объединяются перед лицом нового врага.

СМЫШЛЕНЫЕ ПРИШЕЛЬЦЫ

В Crysis потрясает не только графика, но и физика игрового процесса. Оказавшись на острове, ты в полной мере оценишь новый движок CryEngine, ведь практически каждый объект в игре можно уничтожить. Сложно поверить,

Инопланетяне подумывают стереть человечество с лица Земли и превратить планету в ледяную пустошь



Именно так должен выглядеть шутер нового поколения. Чем ответит Valve?



Точно на таком же острове у Спилберга водились динозавры.

но умело пущенная ракета свалит не только врага, но и огромное дерево! Более того, если оно упадет на голову пришельцу – одним врагом станет меньше. Впечатляет, не правда ли? Однако не стоит думать, что инопланетные захватчики с такой легкостью готовы отправиться к праотцам. Напротив, они прячутся, передвигаются от укрытия к укрытию короткими перебежками, меняют свою диспозицию и выбирают оптимальное место для ведения огня... Разумеется, вдумчиво реагируя при этом на все происходящее. К примеру, брошенная в автомобиль граната непременно привлечет внимание пришельцев, однако, уразумев, что джип вот-вот взорвется, враги кинутся прочь. А затем бросятся на тебя вновь! Так что заманить супостатов в ловушку и перебить их как овечек практически невозможно – в Crysis враги воюют на равных с игроком. С AI действительно приходится считаться, даже трупы лучше не оставлять на видном месте – это привлечет не меньшее внимание, нежели звуки выстрелов.

КРАСОТА ТРЕБУЕТ ЖЕРТВ

Несмотря на то что грядущую *Crysis* можно будет запустить под привычной Windows XP с девятым Direct X, игра оптимизирована под новейшую десятую версию. А она, как известно, будет включена лишь в операционную систему Microsoft Windows Vista, релиз которой намечен на январь 2007 года. Соответственно, в **Electronic Arts** было принято решение отложить выход игры, который планировался на осень этого года. Издателя можно понять, ведь во многом от успеха Crysis будет зависеть дальнейшая судьба нового графического движка.



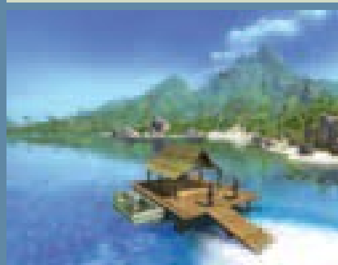
Кстати, по поводу шумных перестрелок. Для успешной победы в распоряжении игрока находится не только внушительный арсенал оружия, включая инопланетные пушки, но и всевозможные устройства, заметно облегчающие жизнь. И самое полезное из них вовсе не гранатомет, как можно подумать, а... глушитель. Проще всего перебить гуманоидов без шума и пыли, нежели устраивать кровопролитное побоище. При этом пули для оружия могут быть разными. Свинец укокошит врага, дротики со снотворным усыпят, а специальные разрывные снаряды с шумовыми эффектами отвлекут пришельцев и заставят их думать, что стрельба идет где-то в другом месте.

Для успеха потребуется не только осторожность и предусмотрительность –

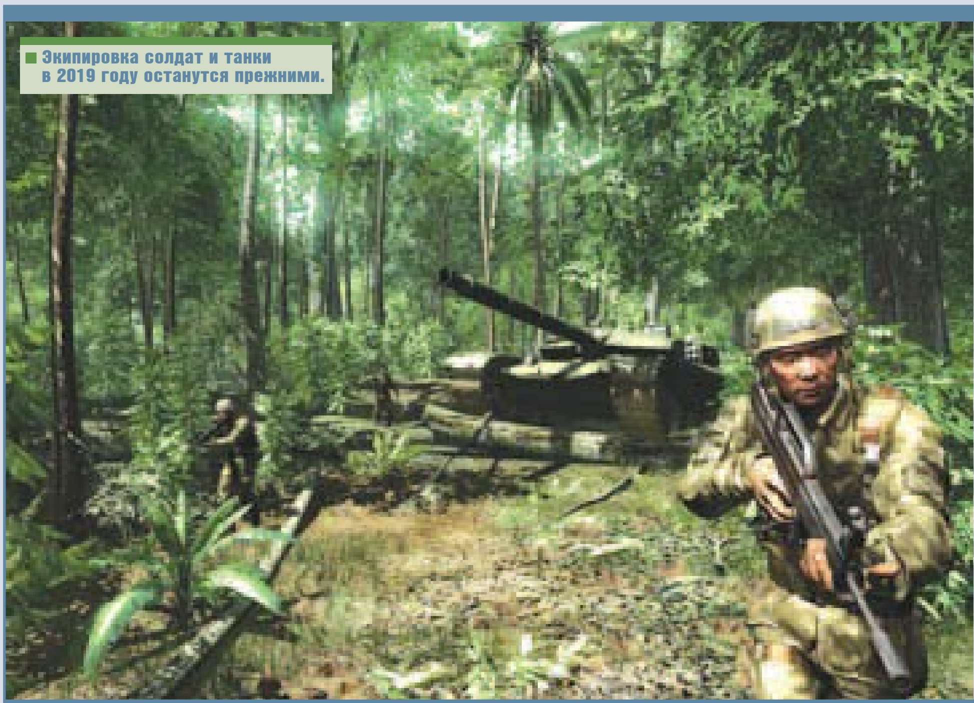


Зачем самолетам вертикального взлета такой большой авианосец?

ИЗ ВТОРЫХ РУК



В то время как *Crysis* разрабатывается на движке следующего поколения CryEngine 2, первый CryEngine, использовавшийся в *Far Cry*, еще способен на многое. Не так давно компания Ubisoft лицензировала его, а также объявила о покупке всех прав на Far Cry. Таким образом, мы увидим еще немало продолжений к оригинальной игре, а также ряд других самобытных проектов на знакомой технологии. Красивых шутеров мало не бывает.



Экипировка солдат и танки в 2019 году останутся прежними.

ЯРКАЯ ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ



Уже в *Far Cry* морды мутантов отличались выразительностью. Ходят слухи, что в *Crysis* лица врагов будут создаваться в реальном времени с помощью специального алгоритма. Таким образом, у каждого персонажа будет яркая и неповторимая внешность. Более того, огромное внимание уделяется и мимике. Ярость, боль, решимость, отчаяние – каждую эмоцию можно с легкостью прочитать на вражеском лице. Ведь противник так же, как игрок, хочет выжить.

выжить поможет и защитный костюм, энергию которого ты волен распределять в зависимости от той или иной ситуации. Скажем, пустив ее на броню, ты выстоишь под градом летящих пуль. А переключив энергопоток на ноги, существенно увеличишь скорость передвижения. И это лишь отдельные примеры – полный список модификаций и гаджетов вызывает неподдельное восхищение! Здесь и системы ночного видения, и передатчики, лазерные и оптические прицелы…

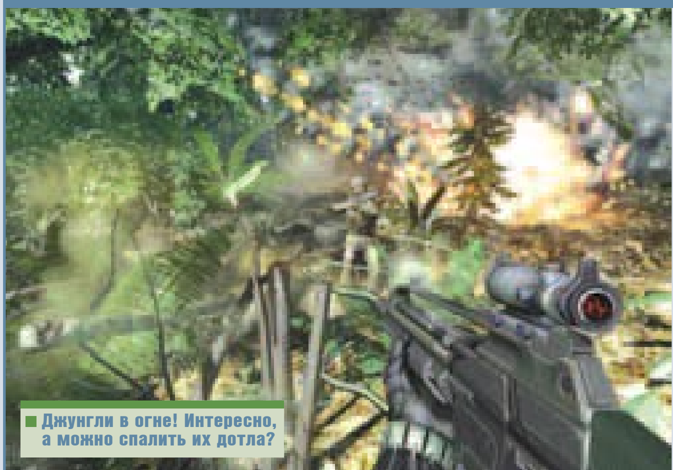
НА ЗЕМЛЕ И В ВОЗДУХЕ

Как уже говорилось, действие Crysis разворачивается на тропическом острове. Однако разнообразия игре не занимать. Пришельцы, привыкшие жить в лютом холоде, уже заморозили половину острова, превратив ее в ледяную пустыню. Кроме того, серьезные перестрелки развернутся и на борту корабля чужих. Причем в некоторых его зонах отсутствует гравитация. Можешь представить, во что превратится стрельба в невесомости. На самом же острове могут происходить разнообразнейшие природные катаклизмы, такие как землетрясения, обрушения скал, снежные обвалы и даже торнадо! Главная же изюминка Crysis – огромное количество различной бронетехники, которой ко всему прочему можно управлять. Если в Far Cry дело ограничивалось джипами, моторными лодками и дельтапланами, то в Crysis нас ждут настоящие танки и даже вертолеты. Только представь, какие преимущества дарует боевая техника! Надоели бесшумные вылазки во вражеский тыл? Не беда. Пара выстрелов из пушки мигом уладит все разногласия. А если что, можно и гусеницы в ход пустить – например, сравнять с землей хижины гуманоидов. Про вертолеты и вовсе говорить не стоит. Атака с воздуха еще со времен ***Battlefield 1942*** стала излюбленным занятием геймеров.

Какие еще сюрпризы готовят нам разработчики супершутера? Поверь, их будет немало. Жаль только, что ждать придется до зимы.



Враги прячутся, передвигаются от укрытия к укрытию короткими перебежками и меняют диспозицию



Джунгли в огне! Интересно, а можно спалить их дотла?



Знакомый пейзаж. Того и гляди из зарослей выскочит даэдра!


GUILD WARS®
FACTIONS™
Революционная
сетевая
многопользовательская
игра...
WWW.GUILDWARS.COM
Бесплатная игра он-лайн*
NCSOFT
ARENANET
PC CD-ROM
© 2005 - 2006 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.
Бука



Ищи видео на диске!

ЖАНР ИГРЫ
Action / RPG / RTS / Simulation
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ДИСТРИБЬЮТОР В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
Maxis
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.spore.com
ДАТА ВЫХОДА
2007 год

Текст: Саша Глаголев

SPORE

ЕСТЕСТВЕННЫЙ ОТБОР: ОТ PAC-MAN ДО CIVILIZATION!

Дорогой читатель! Ты уже, небось, глянул, какой у игры жанр, глазки у тебя разбежались, а в голову стучится мысль: кажется, сбрендил любимый журнал на старости лет! Как бы не так! Мы всей редакцией в здравом уме и твердой памяти. (Разве что главред... Но т-с-с-с, никому не говори!)

Дело в том, что некий **Уилл Райт** (Will Wright), который приложил руку к ***The Sims*** и ***SimCity*** – уж и не знаю, слышал ли ты о таких? – решил создать невиданный доселе гибрид. Ладно, если бы это был гибрид из The Sims и SimCity. Но руководителю **Maxis** этого показалось маловато. К двум самым известным симуляторам добавились: ***Populous***, ***Civilization***, присносущая «Дьябла» и даже ***Pac-Man***. Последний забежал из вражьего приставочного стана (точнее, закатился. Потому что Pac-Man – вроде японского колобка, только прожорлив, как твоя подружка после недельной диеты). В общем, в две тысячи седьмом нас ожидает варево из всех мыслимых жанров и игровых направлений. Причем варево такое, что уже сейчас с ног сшибает!

СКВОЗЬ ЭПОХИ

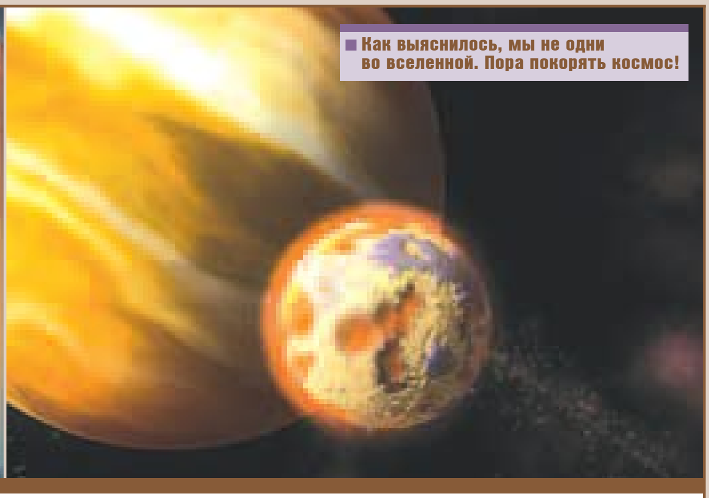
Игра начнется в древнем «океане жизни». Солнышко блестит, волны плещутся. В этой самой протоплазме и болтается твое игровое воплощение. Причем по своему развитию это воплощение поначалу так же уступает инфузории-туфельке, как туфелька – Альберту Эйнштейну. Чтобы развиться в какой-нибудь более-менее приличный организм, вроде опарыша, придется изрядно попотеть. Почему? Потому что рядышком плавает компания из еще пары сотен триллионов таких же протоамеб, желающих стать венцом творения. А поскольку мораль изобретут лишь через несколько геологических периодов, то правило пока действует одно: если не сожрешь ты, сожрут тебя. Так начинается первая, «доисторическая» эпоха ***Spore***. Она же – аркада чистой воды. Хотя, в отличие от того же Pac-Man'a, пожирать ближних своих надобно с разбором.



Существо не просто набивает брюхо (как понимаешь, «брюхо» в данном случае – лишь фигура речи) – оно поглощает и усваивает чужую ДНК, а тем самым приобретает способности жертв. Твой питомец становится сильнее, ловчее, начинает почковаться и вообще ведет себя почти что как полноценный член общества. Вот так, помаленьку, заморив несколько тысяч червячков, несмышленыш превращается во что-то многоклеточное с плавниками. А там, глядишь, и на сушу пора выбираться!

Чтобы развиться в какой-нибудь более-менее приличный организм, вроде опарыша, придется изрядно попотеть


Когда покончено с клыками, хвостами и прочей дребеденью, надобно подобрать животному шкурку.


Как выяснилось, мы не одни во вселенной. Пора покорять космос!

На суше тебя и твое, хм, создание ждет RPG. Легкая такая историческая прогулка в стиле hack'n'slash, kill'em all и «держите меня, бабоньки, а то я за себя не отвечаю!». Шляясь по местной Гиперборее, ты вместе со своим шестиглавым пятирогом мочишь все, что встречаешь. Ни NPC с квестами, ни золотых наколенников (+20 к силе, +45 к восстановлению манны), ни телепортов из подземелья в город не предусмотрено. Почему? Да потому что городов еще нет (нет даже первобытно-общинного стада), а золото для наколенников плавить не научились. Огонь еще тоже пока не укротили, так что рассчитывать приходится лишь на когти виртуального существа. Зато потом...

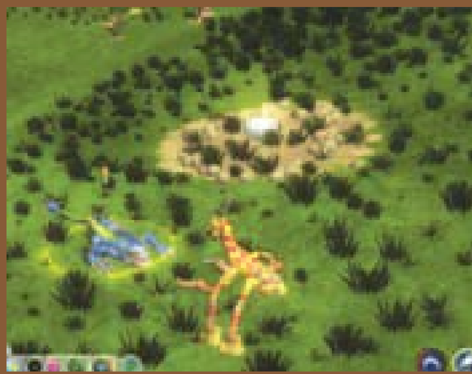
Потом – если, конечно, жив останешься – наступает племенная фаза. Ведь ты вовсе не гермафродит и вполне способен настрогать десятка два себе подобных. Эти два десятка образуют что-то вроде колонии из Populous. Кстати, чуть не забыл: вместе с эпохой меняется не только внешний вид зверюги, но также игровой интерфейс, так что не пугайся и не стучи по монитору – с ним все в порядке.

Потом племя обретает разум. Биологическая эволюция заканчивается и начинается технический прогресс. Мы строим города (вспоминаем SimCity). Когда своих городов становится мало, принимаемся за чужие (и не забываем про Civilization). Когда под твоей восьмипалой пятой окажется вся планета, взор, естественно, обратится к звездам. И ты приступишь к покорению видимой Галактики. Это уже и не знаю, с чем сравнить. Дождемся игры, а там посмотрим.

Одно горько: несколько геологических периодов минули, а жизненное правило осталось тем же. Либо ты – либо тебя. Естественный отбор – выживает сильнейший...

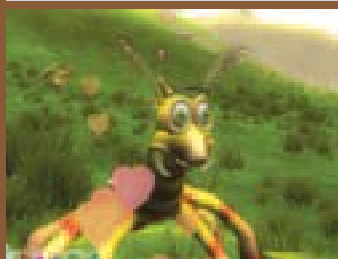
КРОМЕ ШУТОК

Если разработчики из **Maxis** сдержат все обещания, коли «дожмут идею», то мы с тобой получим не просто игру. Это будет настоящая бомба, покруче старушки ***Black & White*** (если остались еще на свете долгожители, которые помнят, чем была эта игра в свое время). Шесть эпох, причем досконально проработанных от картинки до геймплея. Редактор, в котором можно (и нужно) создавать не только животных, но и технику, оружия и жилища... Ты уже купил держатель для челюсти? Если нет, обращайся к нам – продадим по дешевке.




Сельский ампир в духе WarCraft. Тоже имеет право на жизнь.

ТАК РАЗМНОЖАЮТСЯ ЕЖИКИ


Об этом, возможно, неприлично говорить вслух, но мы видели, как в *Spore* плодятся организмы. Представь себе виртуального недоумка, который, завидев даму сердца, начинает махать трехметровым хвостом, как вертолет. Вокруг вспыхивают невероятно красивые шейдерные кольца. Играет очень странная музыка. А через девять месяцев получаются дети, хотя таких уродцев даже детьми не назовешь. Дама в легком недоумении. Занавес.



ЖАНР ИГРЫ
RPG
ИЗДАТЕЛЬ
JoWooD Productions
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
GFI / Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК
Piranha Bytes
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.gothic3.com
ДАТА ВЫХОДА
Сентябрь 2006 года

Текст: Андрей Первый

GOTHIC 3

ГЛАВНАЯ СОПЕРНИЦА OBLIVION

Первые две части *Gothic* и замечательное дополнение *Night of the Raven* безумно популярны в Европе и нашей стране. Интригующий сюжет, продуманная боевая система, живой мир, множество интересных находок завоевали сердца игроков. Можно ли ждать от команды, создавшей такие проекты, хоть что-то, кроме шедевра?

ОРКИ РАЗБУШЕВАЛИСЬ

Расправившись с Великим Злом в Хоринисе, главный герой вместе с товарищами отправился на большую землю. Но вместо торжественной делегации с хлебом и солью их ждал неприятный сюрприз. Ослабленная перебоями в поставках волшебной руды, Миртана пала. Король погиб, города захвачены безжалостными орками.

Будущее родной страны в твоих руках. Устраивай революции в поселениях, подначивай северных варваров напасть на орков – на войне все средства хороши. А впереди тебя ждет несколько финалов, зависящих от выбранного курса. Патриоты возглавят сопротивление. Те, кто не простил обид королевскому правосудию, наверняка встанут на сторону оккупантов и помогут им добить людишек. Но сделать это будет не так-то просто. Орки не терпят слабаков, поэтому придется завоевать их доверие, побеждая на ристалищах.

Игровой мир стал в три раза больше по сравнению с ***Gothic 2***. Помимо людей, обосновавшихся в центральной части континента, мы встретим и других любопытных созданий. В заснеженных северных пустошах расположились племена варваров, а в пустыне на юге – жестокие рабовладельцы. Между этими поселенцами тоже далеко не все ладно: южане регулярно похищают варваров и обращают их в невольников.

Хочешь принять участие в конфликте? Пожалуйста, нападай на караваны работорговцев или помогай кочевникам выслеживать очередные жертвы. Но помни о последствиях! Вряд ли дикари выручат в войне с орками, если половина их соплеменников окажется в кандалах. Да и отомстить могут.



НАЗЛО КОНКУРЕНТАМ

Работая над графикой, авторы стараются избегать ярких красок и ненужного гротеска. Мир должен как можно больше походить на настоящий. Особый прогресс достигнут в анимации. Фирменная технология *E-motion* позволяет максимально сглаживать переходы из одного кадра в другой. Благо-

Устраивай революции в поселениях, подначивай варваров напасть на орков – на войне все средства хороши



Если нарушать закон, можно угодить в петлю.



Рабы есть не только у южан, но и у орков.

даря этому поединки выглядят очень зрелищно.
От ветра колышется не только листва, но и плащи на плечах персонажей, а также флаги на городских стенах. В реках, наконец, появилось течение. Особенно эффектно оно смотрится вблизи водопада. Даже форма облаков меняется в зависимости от погоды. И при этом особенно приятно, что экранов подгрузки в игре не будет вообще. Можно пересечь весь мир, ни разу не увидев надпись "loading...".
Американские игроки всегда жаловались на сложное управление. Разработчики пошли им навстречу: отныне за движения отвечает мышка и две клавиши. Появилась панель быстрого доступа к вещам. Рунная магия исчезла (кстати, причину нам предстоит расследовать), вместо нее – список с типовыми заклинаниями. Больше их не придется искать по всему рюкзаку.
Диалоги – а это без малого двести тысяч слов – полностью озвучены. Голливудских звезд разработчики не привлекали – слишком накладно, но вот на музыку не поскупились. В записи саундтрека к Gothic 3 приняли участие американская певица **Элизабет Скотт** (Lisbeth Scott), известная своими работами в фильмах «Мюнхен», «Страсти Христовы» и «Царство небесное», японская группа "GOCOO" («Матрица: Перезагрузка», «Матрица: Революция») и целый симфонический оркестр.
Уже этой осенью, если конечно релиз не перенесут, мы вновь окунемся в сказку. Авторы обещают 60-80 часов геймплея, но если ты будешь заглядывать во все закоулки виртуального мира, то это число возрастет в два-три раза. А множество вариантов прохождения задержит у экрана еще дольше. Чем не повод уже сейчас отложить деньги на покупку?

ОБНОВЛЕННАЯ РОЛЕВАЯ СИСТЕМА



Ролевая система по сравнению с предыдущими частями серии значительно изменится. Место привычных навыков владения оружием, измеряемых в процентах, займут «перки». Их великое множество: ускорение и усиление атаки, дополнительный урон против орков, возможность взять по мечу в обе руки, повышенная подвижность, всевозможные спецприемы... Фактически персонаж развивается нелинейно, ведь мы вольны выбирать какие угодно боевые скиллы. А значит, игру будет интересно пройти несколько раз.



В следующий раз будешь знать, с кем связываться.

О КАРЬЕРЕ



Свобода во всем – таков негласный девиз разработчиков. Раньше, выбрав гильдию, мы были прикованы к ней до самого финала. Теперь все стало куда проще: можно присоединиться к любым организациям или вообще остаться свободным человеком. Выдача заданий совсем не зависит от членства в той или иной гильдии. Тут важную роль играют поступки героя. Фракция не захочет якшаться с тобой, если узнает о каких-нибудь кознях против себя.

Интервью с разработчиками на диске!

Ищи видео на диске!



ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ДИСТРИБЬЮТОР В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
Digital Illusions
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 64-х
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ea.com
ДАТА ВЫХОДА
Осень 2006 года

Текст: Иван "Tordosss" Закалинский

BATTLEFIELD 2142

ВТОРАЯ МИРОВАЯ ЧЕРЕЗ 200 ЛЕТ

Вторая мировая война позади (*Battlefield 1942*). Безымянный конфликт между США, Ближневосточной коалицией и Китаем (*Battlefield 2*) – тоже. Что дальше? Сражения римских легионеров с волосатыми варварами? Борьба землян и пришельцев с Марса? Нет, все гораздо прозаичней. Дальше – война за последние клочки земли, оставшиеся после нового ледникового периода. Добро пожаловать в 2142 год.

Итак, почти весь мир покрылся льдом, и лишь небольшие участки все еще пригодны для жизни. Именно за них, а не за «черное золото», как сейчас полагают многие, начнется следующая мировая война. Участвовать в ней будут объединенные силы Азиатских стран и Союзная Европа. Америка останется в стороне, возможно потому, что ледниковый период она попросту не пережила. За пингвинов из Антарктиды, к сожалению, тоже поиграть не дадут.

ТЕХ ЖЕ ЩЕЙ...

Судя по всему, перенос времени действия в 2142 год почти не повлияет на знаменитый геймплей серии. А значит, будут грандиозные сражения на огромных картах с участием наземной техники, летательных аппаратов и пехоты. Как и прежде, борьба развернется за специальные контрольные точки. Каждый геймер сможет подобрать для себя персонажа одного из четырех классов, выдать ему необходимое оружие и экипировку. В зависимости от выбранного снаряжения будет меняться и скорость передвижения бойца. Если навесить на вояку тяжеленный пулемет – едва ли он сможет увернуться от вражеского снаряда. И наоборот – с одним ножом наперевес вояка станет чрезвычайно мобилен, но практически бесполезен в бою.

Ты, наверное, думаешь, что в 2142 году солдаты будут сражаться на лазерных мечах и палить из лазерных же пистолетов? Дудки! В ходу все то же огнестрельное оружие, ракетницы и гранатометы. Хотя эффективность их, конечно, увеличилась.



А вот наземные машины благодаря прогрессу изменились гораздо сильнее. Пока разработчики раскрыли информацию лишь о двух видах техники: шагающем роботе и ховер-танке. Двуногий мех вмещает в себя пару пилотов, один из которых управляет монстром и основной пушкой, а второй с помощью пулеметов отгоняет от ног робота вражескую пехоту. Зачем? Дело в том, что именно между ног у меха самое слабое место (это, надо полагать, шутка инженеров). Ховер-танк еще интересней. Во-первых, он может без труда преодолевать препятствия, недоступные для гусеничных машин. А во-вторых – это

Дело в том, что именно между ног у меха самое слабое место (это, надо полагать, шутка инженеров)



Управлять самолетами, наконец-то, станет проще. Или опять пустые обещания?



Странно, обычно из десантных кораблей выпрыгивают с парашютом.

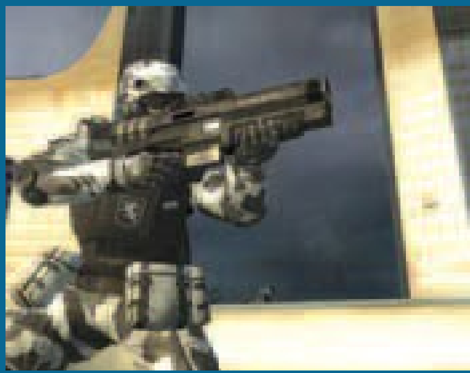
трудно себе представить – машина способна уклоняться от пуль!
В целом разработчики обещают облегчить управление техникой, особенно летательных средств. Однако это не значит, что любой новичок теперь сможет вскочить в какой-нибудь самолет и перебить все танки твоей команды. По сравнению с ***Battlefield 2***, воздушные средства передвижения будут гораздо слабее.

БОЛЬШОЙ И ЛЕТАЮЩИЙ

Из других новинок хочется отметить режим игры Titan. Суть его в следующем: над картой летают два огромных корабля, по одному на каждую команду. Цель – подбить «пташку» противника. Ты уже, наверное, догадался, что сделать это не так-то просто, как кажется на первый взгляд? Для начала придется уничтожить защитные поля летающей махины: захватить ракетную установку на земле, выждать нужное время и дать нескольких залпов. Затем подъехать на БТР к кораблю и забраться к нему на борт (бронемашина умеет катапультировать экипаж). На борту потребуется обезвредить систему безопасности и вывести из строя реактор, а затем выпрыгнуть с поврежденного монстра, пока он не взорвался. Ах да, все это время надо еще и свой корабль защищать, так что скучать не придется.
Ну что же, дополнительные режимы игры, техника и виды вооружений – это приятно. Вот только пока что все нововведения, которые несет в себе ***Battlefield 2142***, кажутся слишком незначительными. Новая игра чересчур напоминает любительский мод. Вполне может повториться ситуация с ***Battlefield: Vietnam***, которая мало чем отличалась от оригинальной ***Battlefield 1942***, почему и не вызвала особо интереса у игроков.

СИСТЕМА РАНГОВ

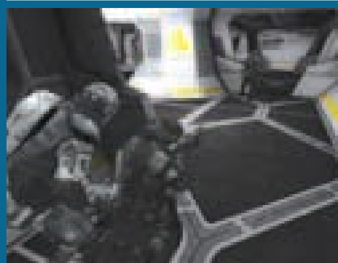
В ***Battlefield 2142*** сохранится знакомая по второй части сериала система рейтингов и рангов. За грамотные командные действия, убийства и выполнение поставленных задач игроки будут получать различные звания, которые кроме морального удовлетворения обеспечат их дополнительными видами оружия. Всего планируется сорок два ранга, причем первый можно получить буквально через полчаса игры. Это особенно здорово, ведь в оригинальной ***Battlefield 2*** ползти по карьерной лестнице приходилось ужасно долго.





Мало вывести из строя реактор корабля, надо еще и успеть с него смотаться.

ВРЕМЯ СОБИРАТЬ СКАЛЬПЫ



Любители кромсать врагов ножами, настал и на вашей улице праздник! В *Battlefield 2142* за каждое убийство колюще-режущим вы будете получать специальные бирки с именами своих жертв. А затем, по окончанию боя, сможете их просмотреть. Представьте, какую коллекцию можно собрать за месяц! А за год? Не удивлюсь, если в интернете появится специальная рейтинговая таблица с именами лучших головорезов.



Ищи видео на диске!

ЖАНР ИГРЫ
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
Blizzard Entertainment
ДИСТРИБЬЮТОР В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
Blizzard Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
неограниченно
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
http://wow-europe.com/en/burningcrusade
ДАТА ВЫХОДА
октябрь 2006 года

Текст: Виталий "ExVirgin" Пчелкин

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

ПО ТУ СТОРОНУ ПОРТАЛА

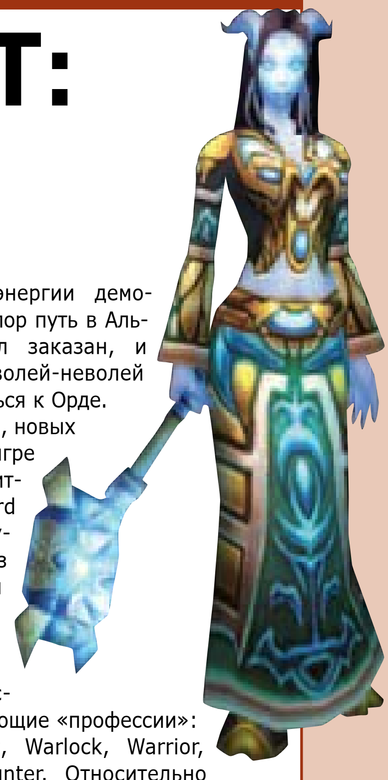
Принцип, по которому действует Blizzard, разрабатывая *Burning Crusade*, довольно прост – «тех же щей, да погуще влей». Действительно, зачем что-то кардинально менять, если количество аккаунтов в *World of Warcraft* перевалило за шесть миллионов? Уже в октябре этого года разработчики сделают первый адд-он для своей суперпопулярной MMORPG. И правильно, сколько можно скармливать народу патчи, пора как следует встряхнуть заскучавших жителей Азерота!

ГЕРОИ В ЗАПОРТАЛЬЕ

Сюжет Burning Crusade повествует о том, как демоны Пылающего Легиона начали глобальную войну против всех остальных рас. До поры до времени нечисть обитала в мире Пустошей – на исторической родине орков. Фанаты серии вспомнят, что действие ***Warcraft: Beyond the Dark Portal*** разворачивалось в этих землях. В один прекрасный день инфернальные создания открыли Портал Тьмы (только через него можно попасть из Пустошей в Азерот) и стали творить кровавые бесчинства как в отношении сил Альянса, так и Орды. Игрокам предлагается загнать бесов обратно и добить на их же территории.

В борьбе с адскими созданиями союзам Азерота помогут свежеиспеченные расы. Новые бойцы Альянса – здоровяки Дренеи. Одно время они воевали под знаменами Пылающего Легиона, но, рассорившись в пух и прах с другими фракциями демонов, сбежали со своей родины. Теперь они ведут беспощадную борьбу с недавними союзниками.

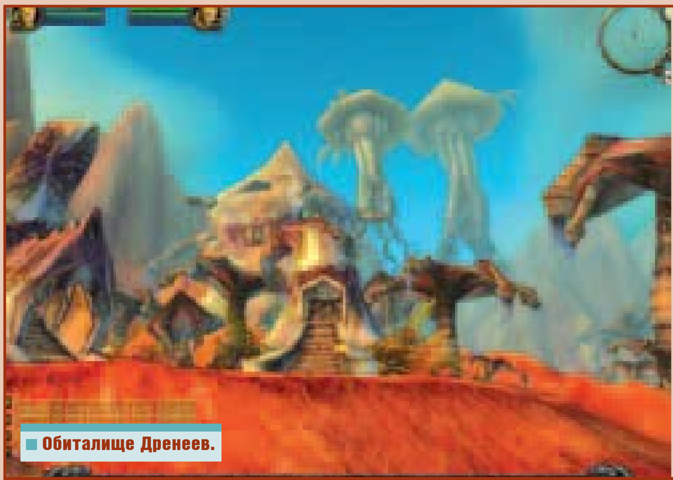
К Орде присоединятся симпатичные Кровавые Эльфы. Когда-то давно они были Высшими Эльфами, однако в одной из войн демоны вырезали почти всю популяцию этого народа. Оставшиеся в живых поклялись жестоко отомстить завоевателям и в память о погибших собратьях стали называть себя Кровавыми Эльфами. Чтобы быстро вернуть былую мощь, они даже начали использовать источники энергии демонов... С тех пор путь в Альянс им был заказан, и пришлось волей-неволей присоединиться к Орде.



К сожалению, новых классов в игре не предвидится – Blizzard боится разрушить и без того хрупкий баланс специализаций. Кровавым Эльфам доступны следующие «профессии»: Mage, Priest, Warlock, Warrior, Rogue и Hunter. Относительно классов Дренеев пока нет официальной информации.

Появится новая ремесленническая профессия – ювелир. Мастера этого дела не станут ограничиваться изготовлени-

К сожалению, новых классов в игре не появится – Blizzard боится разрушить и без того хрупкий баланс специализаций



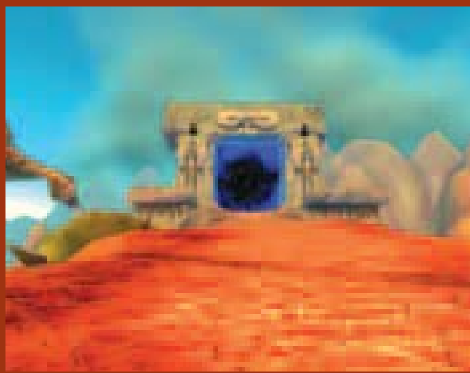
Обиталище Древнеев.



Всем страдающим арахнофобией посвящается...

ем банальных побрякушек, вроде ожерелий или колец. Продвинутые ювелиры смогут размещать в специальных гнездах для предметов драгоценные камни (чуем дух ***Diablo II***), тем самым улучшая характеристики той или иной шмотки. Правда, придавать различные бонусы можно не всем вещам подряд, а только некоторым. В отличие от Diablo II, у нас будет возможность заменять установленные камушки, подбирая более крутые комбинации.
Также несколько изменятся профессии рыболова, портного и алхимика. Как именно – пока неизвестно.

BURNING CHEATERS



Дабы прекратить использование читерских модификаций, **Blizzard** планирует выпустить специальную программу. Так называемая «цифровая подпись» будет проверять установленные моды для ***World of Warcraft*** и анализировать их функции. Эта проблема возникла не на пустом месте, а после широкого распространения мода Decursive, который существенно облегчал работу дебафферов (игроков, снимающих вредоносные заклинания с соратников). В то время как варлоки усиленно стучали по клавишам, пытаясь проклясть врага, тот мгновенно расколдовывался.

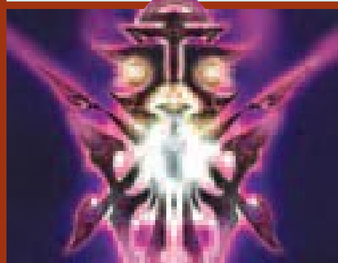
НОВЫЕ ПЕРСПЕКТИВЫ

Разработчики планируют добавить порядка десяти новых территорий, включая рейдовые подземелья. В основном, дополнительные местности появятся в Кель'Талас, области к северо-востоку от земель Отрекшихся и на островах Лазурного Тумана (северо-восточное побережье Калимдора).
Уже известно о подземелье Каразан, рассчитанном на десять игроков, и Цитадели Адского Пламени для группы из пяти персонажей. Самые сильные товарищи смогут заглянуть в район Пещер Времени – поле боя для героев 54-70 уровня.
Да, именно 70, ведь близзардовцы повысили левелкап (максимально возможный уровень), тем самым открыв новые горизонты для полностью прокаченных игроков. Но без ложки дегтя не обошлось. Многим геймерам придется смириться с тем, что весь добытый после 60 уровня опыт исчезнет в никуда. Особо смышленые индивидуумы, достигнув максимального развития, благоразумно не выполняли оставшиеся квесты, и теперь довольно потирают руки.
С выходом адд-она каждому классу добавится не один десяток свежих



Наконец-таки у Орды появятся симпатичные герои.

ДОРОГОЙ ГЕРОСТРАТА



Перед выходом каждого апдейта геймеры не перестают мучить разработчиков одним и тем же вопросом: какого знаменитого персонажа из вселенной Warcraft мы сможем убить на этот раз? Покупатели *Burning Crusade* получат возможность прикончить таких известных личностей, как Kael'Thun (главаря Кровавых Эльфов), лидера племени наг Lady Vashj в Outlands и даже известного предателя Illidan (если доберешься до The Temple of Illidan).



Дреней (справа) больше похож на типичного представителя Орды.

ОПАСНАЯ ПУСТОШЬ



Как мы уже отметили, в «запортальном» мире разрешено нападать на других игроков, даже находясь на PvE-сервере (где PvP вообще отсутствует как класс – геймеры сражаются только с монстрами). Сделано это неслучайно – разработчики хотят лишний раз подчеркнуть опасность мира, расположенного по ту сторону портала. По словам представителей Blizzard, в Пустошах чувствовать себя спокойно смогут лишь группы прокачанных по максимуму игроков.

способностей и заклинаний, но только с 40 уровня.
В Burning Crusade, вероятно, появятся (близзардовцы окончательно не определились на этот счет) давно выпрашиваемые игроками дома гильдий. Кроме того, в Сеть просочилась информация, что в дополнении будут представлены и жилые дома. Правда, это будет очень дорогое удовольствие.

НОВАЯ ЖИВНОСТЬ АЗЕРОТА

Любители скоростного перемещения смогут купить нового маунта (ездовое животное) – огромную птицу. Правда, такая зверушка доступна исключительно в землях Пустошей.
Уже известно девять новых типов монстров. Отметим наиболее колоритных представителей. Лесные Тролли, как нетрудно догадаться, обитают исключительно в леммах и люто ненавидят эльфов. Гронны – огромные бессмертные полубоги племени Огров. Они тупы, как пни, но невероятно сильны. Сломленные – странные существа, обладающие древними магическими способностями. Игроки то и дело будут натыкаться на их хорошо укрепленные поселенья. Носители Спор – опасные летающие твари, которые вырабатывают в своем организме ядовитые токсины. Потревожишь такую тварь – и всех склянок с противоядием не хватит. Некоторые новые монстры будут расселены по землям Азерота, но основная масса окажется на таинственных землях за Порталом Тьмы.

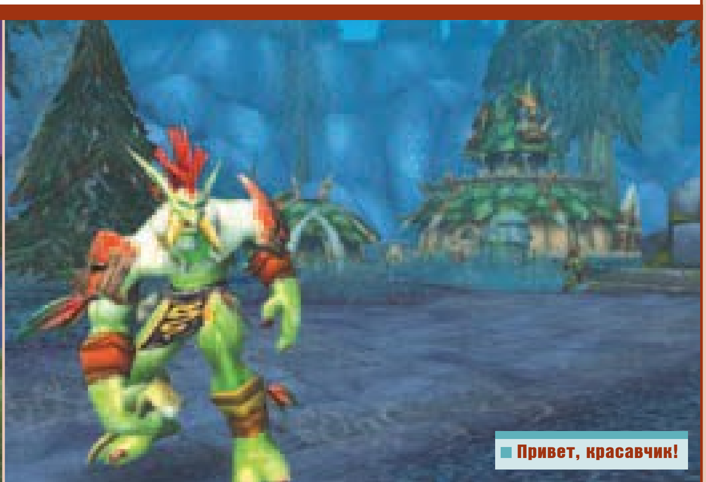
ОЖИДАЕМОЕ ЧУДО

Любители PvP могут ликовать – на территориях Outlands можно убивать других персонажей, даже при игре на PvE-сервере.
Не обойдется и без стандартного для любого MMORPG-дополнения набора: обещаны сотни новых квестов (в том числе эпических), предметов, десятки «боссов»...
В графическом плане игра совершенно не изменится. Разве что модели Кровавых Эльфов и Дренеев будут выглядеть несколько симпатичней, нежели представители других рас (за счет увеличенного на 20% количества полигонов).
Большая часть нововведений The Burning Crusade будет доступна для всех геймеров – даже для тех, кто не станет устанавливать дополнение. Однако чтобы поиграть за новые расы или прогуляться с топором наперевес по просторам Пустошей, придется раскошеливаться. В любом случае, этот адд-он обязательно должен быть в списке осенних (если релиз не перенесут на более поздний срок) покупок любого поклонника многопользовательских ролевых игр.

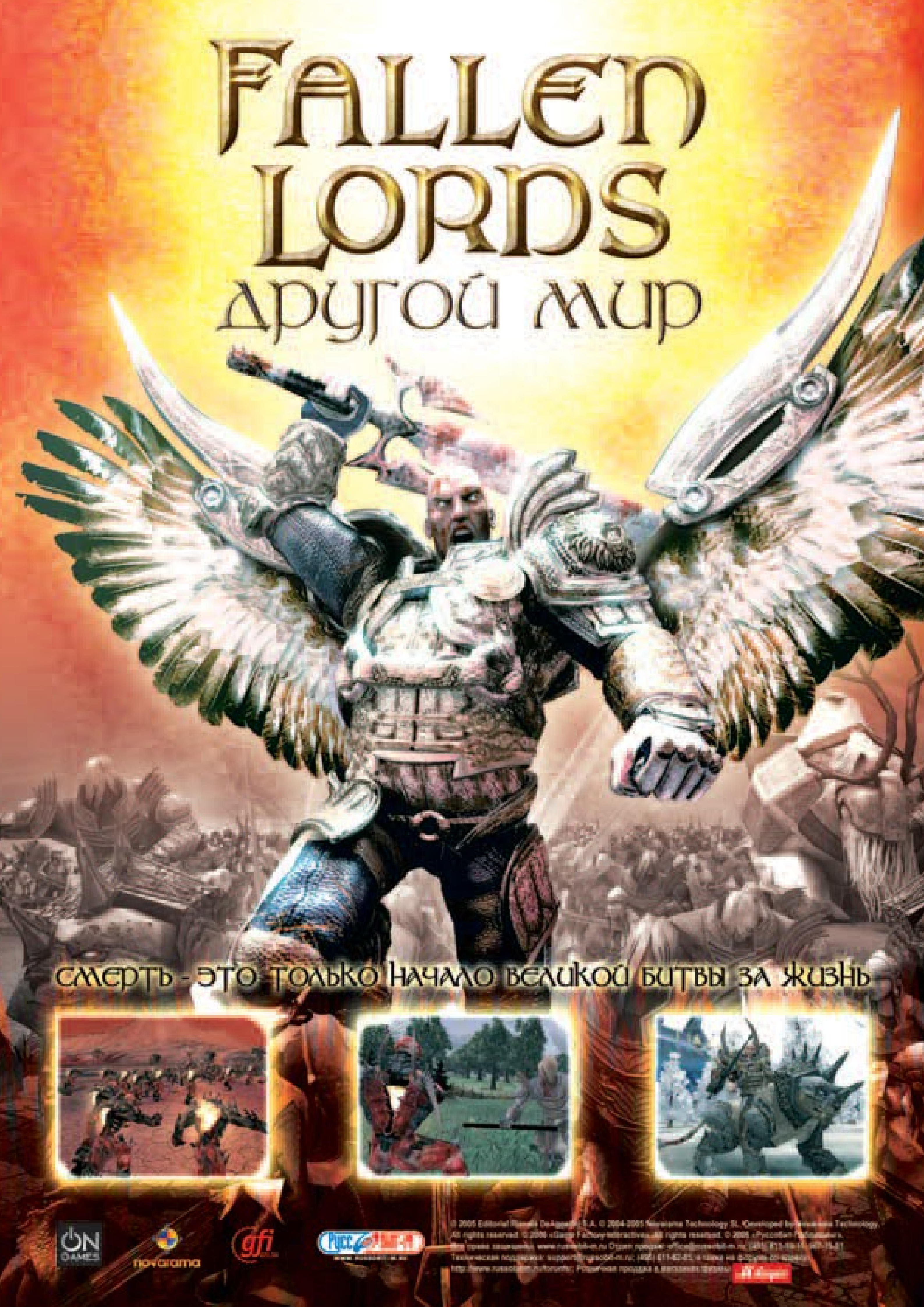
Любители PvP ликуют – на просторах Outlands можно убивать других героев, даже при игре на PvE-сервере



Сейчас к-а-а-к жахну!



Привет, красавчик!


FALLEN LORDS
ДРУГОЙ МИР
СМЕРТЬ - ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО ВЕЛИКОЙ БИТВЫ ЗА ЖИЗНЬ
novarama
gfi



ЖАНР ИГРЫ	RPG
ИЗДАТЕЛЬ	Atari
РАЗРАБОТЧИК	Obsidian Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.atari.com/nwn2/
ДАТА ВЫХОДА	19 сентября 2006 года

Текст: Андрей Первый

NEVERWINTER NIGHTS 2

ВОЗВРАЩЕНИЕ К ИСТОКАМ ЖАНРА

Всего несколько недель назад в стане компании Obsidian случилась неприятность: главного дизайнера *Neverwinter Nights 2*, Феррета Бадуэна (Ferret Baudoin), переманила канадская студия BioWare. Но свято место пусто не бывает, и освободившуюся должность занял Джошуа Сойер (J.E. Sawyer), который известен по сериалу *Icewind Dale* и несостоявшимся проектам *Baldur's Gate 3* и *Fallout 3* (интервью с Джошуа можно прочесть в №19). Отныне именно он отвечает за Neverwinter Nights 2. И, похоже, свое дело знает: на E3 игра получила множество наград от прессы.

КАК ВЗРАСТИТЬ ГЕРОЯ

Разработчики основательно изучили игры от почившей компании **Interplay –** серии ***Baldur's Gate***, ***Icewind Dale***, ***Fallout*** **–** и выбрали самые интересные и любимые геймерами фишки. Заметно это будет уже при генерации персонажа. К примеру, вернутся субрасы, которые встречались еще в ***Icewind Dale 2***. Мы совершенно точно сможем поиграть за дроу, дергаров (серые дварфы), золотых дварфов и прочие малые народцы. Появится Warlock – злобный волшебник, поражающий врагов магическими лучами. Сохранятся почти все престижные классы из оригинальной игры, разве что от Archmage и Shifter авторы почему-то отказались. Не обойдется и без новых профессий. Встречай Warder, Magist и Agent.

Помнишь traits – черты характера героя – из ***Fallout*** или ***Arcanum***? В NWN 2 будут схожие по сути backgrounds – различные варианты прошлого персонажа. Они не только изменяют статистику героя, дают бонусные навыки, но и определяют первоначальное отношение к нему всех NPC в игре. Не беспокойся, кровожадных героев с темным прошлым в обиде не оставили – их ожидает свой, отличный от добряков финал.

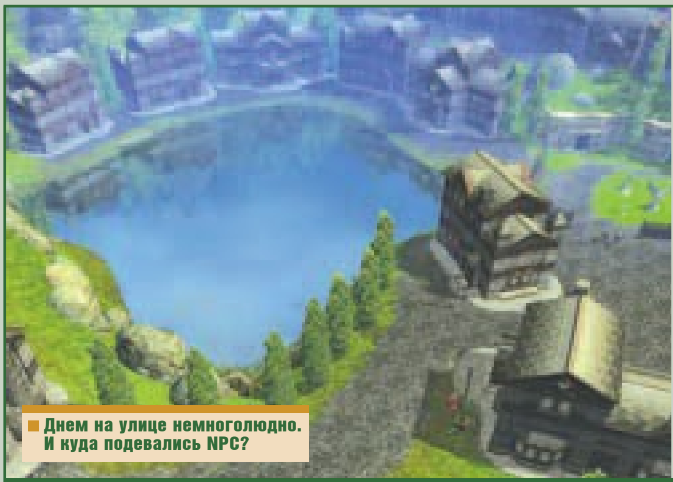
В заключении придется поработать над внешностью. Мощного редактора физиономий, как в ***The Elder Scrolls IV: Oblivion*** или ***The Godfather***, здесь нет, впрочем, как и любимых всеми портретов. Зато для каждой расы нарисовано по восемь разных лиц. К тому же ты сможешь менять персонажу прическу, цвет глаз и волос, отращивать усы или бороду.

СЕРДЦА ЧЕТЫРЕХ

На протяжении трех актов бороться предстоит с самим Повелителем Теней! В одиночку такого врага не одолеешь, поэтому на помощь герою придут десять соратников. Жаль, что с собой за раз можно взять лишь троих. Дизайном занимался самолично **Крис Авеллон** (Chris Avellone), из-под пера которого вышли знаменитые персонажи игр ***Planescape: Torment*** и ***Star Wars: Knights of the Old Republic 2***.

К счастью, разработчики отказались от старой системы непрямого управления сподвижниками из NWN. Теперь каж-

Ты сможешь менять персонажу прическу, цвет глаз и волос, отращивать усы или бороду



Днем на улице немноголюдно. И куда подевались NPC?



Очаровашка! Так и хочется двинуть этому огру в бубен.

дый из них в нашем полном подчинении. А если приказывать лень, можно заранее дать тактические указания и всецело положиться на AI. Так же, как и в KotOR, проиграть в NWN 2 непросто. Герои без хит-поинтов просто валятся наземь и через некоторое время приходят в себя.

СДЕЛАЙ САМ

Интерфейс значительно упрощен. Место комплексного меню заняло обычное контекстное. Появился быстрый вызов доступных заклинаний. Карта дает больше информации. Отныне тренированные следопыты могут видеть на ней местонахождение всех монстров.

Редактор NWN 2 походит на маститый Adobe Photoshop. Все меню и окна свободно настраиваются, поэтому у создателей модулей не возникнет трудностей. Авторы даже внедрили поддержку двуядерных процессоров, чтобы ускорить работу с пользовательскими модулями. Увы, в клиентской части она не предусмотрена.

СДЕЛАЙ САМ

В *Neverwinter Nights 2* огромное внимание уделяется созданию магических вещей. На выбор предоставляется аж 520 различных предметов – от оружия и доспехов до волшебных свитков. Чтобы сварганить необходимый объект, надо отыскать ингредиенты и подходящее рабочее место. Если же ты освоишь редактор, то сможешь и сам нарисовать желанный артефакт. Возможности при создании внешнего вида амуниции почти безграничные. Доспехи, например, состоят из отдельных независимых сегментов, и вариантов их сочетания – великое множество.



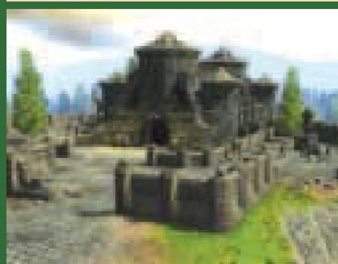
Наземные уровни больше не строятся на основе уже готовых частей. Это позволит модмейкерам делать их куда разнообразнее, в том числе благодаря свободному изменению высоты ландшафта. За генерацию растительности отвечает модная технология SpeedTree. Помнишь живописные леса из ***Oblivion***? В NWN 2 тебя ожидает такая же красота.

На данный момент работы над дизайном игры завершены, к концу мая авторы доделают движок и перейдут к масштабному тестированию. Увы, многопользовательский клиент создатели решили вырезать, он появится позднее в виде отдельного патча. Зато уже осенью мы получим интересный сингл, прохождение которого займет от двадцати до шестидесяти часов.



Подобным закатом можно наслаждаться бесконечно.

ПРИСТАНИЩЕ



Помнишь, в *Baldur's Gate 2* у главного героя была собственная крепость, куда он мог призвать любого персонажа из игры? В *Neverwinter Nigths 2* жилищу уделяется не меньшее внимание. Для каждого класса разработчики из Obsidian создали отдельный дом и населили его полезными NPC. К примеру, в башне мага живут школяры, которые исследуют для него новые заклинания. К тому же с жилищем связаны интересные квесты.



ЖАНР ИГРЫ
FPS/RPG
ИЗДАТЕЛЬ
2K Games
РАЗРАБОТЧИК
Irrational Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
irrationalgames.com
ДАТА ВЫХОДА
2007 год

Текст: Саша Глаголев

BIOSHOCK

SYSTEM SHOCK БУДУЩЕГО



Нынешняя E3 напомнила мне картины десятилетней давности. Тогда каждая игра несла невероятное открытие, становилась вехой, памятником самой себе и долгие годы заставляла вздыхать: «Да, было время, умели делать...». Увы, нас давно уже разучили удивляться. Сюжеты, краски, герои – все стало предсказуемым до тошноты. И в такую вот нелегкую минуту появляется компания Irrational Games и вытаскивает из кармана *BioShock*. Кто вспомнил *System Shock*? В верном направлении думаете, товарищи!

Сказать, что ***BioShock*** красив – не сказать ничего. Он завораживает, очаровывает и потрясает в полном соответствии с именем. Он заставляет продать родину, дедушкину саблю и набор вкладышей от жвачки "Love is..." и бежать за новым компьютером. Впрочем, попробую по порядку.

КАК РАЙН ДЕЛОВ НАТВОРИЛ

Вторая мировая. Не надо сразу кривить моську, а то, смотри, так и останешься скособоченным! Да, Вторая мировая. Она кипит, словно адский котел. В это время из СССР делает ноги некий ученый по фамилии Эндрю Райн (не путать с одноименным рядовым, которого надо было спасать в приснопамятном фильме). Что и говорить, не часто встретишь советского ученого с такой фамилией. Я уж молчу про его взгляды. Эндрю одержим идеей, что человечеству в ближайшее время настанет капец, капут и кирдык. Недовольный таким будущим ученый предложил создать автономный город на дне океана и переправить туда лучших из лучших – пускай себе плодятся. Так появляется Rapture – Атлантида и Ноев ковчег в одном флаконе. В 1946 году на него переселяется несколько сотен самых умных и творчески одаренных людей обеих полов (если, конечно, на минутку допустить, что женщина – тоже человек) – сплошь красавцы удалые, все равны как на подбор, с ними дядька Черномор в лице Райна.

Несколько лет под водой царит тишь, гладь да божья благодать, пока местные ученые не открыли какой-то вид каракатицы, содержащей неимоверное количество стволовых клеток. (Для справки: стволовые клетки – отличный регенеративный субстрат, из которого можно вырастить любой человеческий орган. Это – уже безо всякой фантастики – используется в современной медицине). Началось повальное увлечение несчастной каракатицей, из которой одни выращивали себе неимоверно извилистые мозги, другие – громадные мускулы. Кончилось тем, что все донельзя мутировали и перегрызлись между собой. Вот тут-то на сцену выходишь ты.

Обитатели Атлантиды будут жить собственной жизнью независимо от того, смотришь ли ты на них или нет



Обрати внимание: все декорации в игре выполнены в стиле ретро.



И если водку гнать не из опилок, то что б нам было с пяти бутылок?!

КАК ВЫЖИТЬ ПОД ВОДОЙ

Ты летишь на самолете. Самолет что делает? Правильно: терпит крушение. С тобой что происходит? Верно: ты единственный остаешься в живых. И видишь перед собой что? Разумеется, батискаф. Что ты делаешь, увидев батискаф? Точно: как и всякий нормальный человек, тут же забираешься в него и ныряешь в Марианскую впадину. Потом, ясное дело, попадаешь на Rapture, и тут начинается такое...

Во-первых, обстановка. Такое убранство не снилось и царю Соломону. Впрочем, тут лучше один раз увидеть. Некоторые залы на уровнях, похоже, только для того и создаются, чтоб ими любоваться.

Во-вторых, дьявольски хитрожо... прости, смекалистый искусственный интеллект. Врагов на станции хватает, и всяк ведет себя по-своему, руководствуясь продвинутой системой AI ecology и высшей необходимостью. К тому же обитатели Атлантиды будут жить собственной жизнью независимо от того, смотришь ли ты на них или нет. Это, конечно, само по себе не диковина, однако такого уровня взаимодействия между ботами раньше не наблюдалось никогда. Подводный город действительно кажется настоящим, где каждый житель сообразуется с некой – пускай извращенной – моралью. А ведь, кроме мутантов, есть еще и роботы из обслуги и охраны. Они тоже не любят чужаков. А чужак тут один – ты. Смекаешь?

Чтоб не склеить ласты после первого свидания с защитной турелью, нужно развивать спецспособности. Как, у тебя нет спецспособностей?! Тогда читай врезку к статье – будут! В зависимости от прокачки изменятся сюжет и концовка. А посему игру ты пройдешь раза четыре. И не надо недоверчиво кривиться! Пройдешь как миленький!

ПОДВОДНОЕ ОБЩЕСТВО

Жителей Rapture условно можно поделить на несколько классов. Самые мозговитые отрастили себе такой орган из двух букв (я об уме, если ты не догнал), что теперь запросто силой мысли способны ломать пятаки и обращать воду в вино. Самые мускулистые способны так плюнуть в лоб самым умным, что от тех и мокрого места не станется. А самые средние занимаются тем, что собирают переработанные стволовые клетки с трупов товарищей (поскольку каракатиц-доноров уже давно не осталось, а вот трупов товарищей – навалом).





Митька-брат помирает. Ухи просит!

ЕДА ДЛЯ ЧЕМПИОНОВ



Чтоб одолеть туземных мутантов, тебе (точнее, твоему герою) придется кушать переработанные стволовые клетки, которые называются «Адам». Это даст тебе (на выбор) силу, выдающийся ум, мастерское обращение с оружием или инженерные навыки. Сто раз подумай, в какую сторону себя развивать, ибо обратного хода не будет (хотя прошел слушок, что в генетических лабораториях можно менять навыки по своему усмотрению)!

Текст: Георгий Курган



Ищи видео на диске!



Опять солдаты-клоны? Сколько же их осталось в живых? Сотни? Тысячи?



Длинные коридоры – визитная карточка F.E.A.R.

ЖАНР ИГРЫ	FPS
ИЗДАТЕЛЬ	Vivendi Games
ДИСТРИБЬЮТОР В РОССИИ	Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК	TimeGate Studios/ Monolith Productions
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	до 16
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	whatisfear.com
ДАТА ВЫХОДА	осень 2006 года

F.E.A.R. EXTRACTION POINT

АЛЬМА РАЗБУШЕВАЛАСЬ

F*.E.A.R.* – проект знаковый. Несмотря на отдельные провалы в игровом процессе (не пугает, хоть ты тресни!), завышенные системные требования и откровенно паршивый дизайн уровней, он надолго запомнился поклонникам шутеров. Жаль только, что удовольствие длилось недолго.

Впрочем, скоро, уже этой осенью, выходит дополнение ***Extraction Point***. Создает игру, кстати, не **Monolith** (она только принимают участие в разработке), а компания **TimeGate Studios**. Радоваться нам или печалиться – пока непонятно. С одной стороны, ничем примечательным кроме RTS-серии ***Kohan*** эта команда не запомнилась. С другой – у нее есть возможность заметить и исправить все огрехи, допущенные Monolith в оригинальной игре. Сами же монолитовцы смогут поработать над ошибками только в последующих частях серии.



Сюжет Extraction Point берет начало там, где закончилась оригинальная ***F.E.A.R***. Город разрушен мощнейшим взрывом, но мертвая (или просто недобитая?) девочка Альма продолжает наводить ужас на всех, до кого только сумеет дотянуться. Остальные детали сюжета, как и положено, окутаны мраком.

Изменений, в целом, маловато. Парочка новых видов оружия (уже заявлен миниган), пяток ранее невиданных чудищ – большего ожидать не приходится. Ну и, само собой, еще больше узких коридоров и тесных комнатушек. В частности, нам был показан уровень, действие которого разворачивается в заброшенной церкви. Что до графики, то она останется на том же уровне. Мультиплеер также не претерпит изменений.

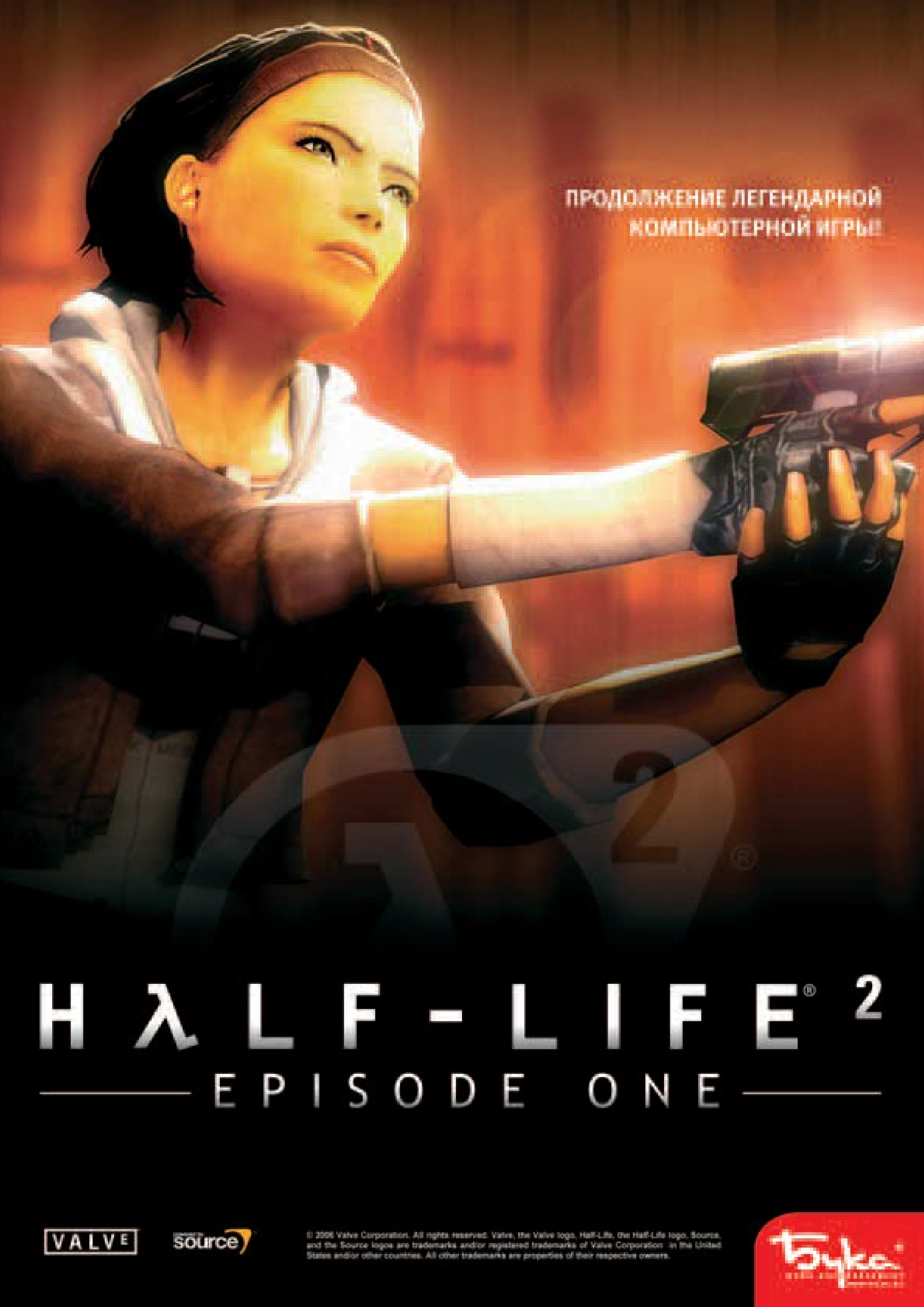
Но все это, откровенно говоря, мелочи. Нам важнее другое – сумеют ли в TimeGate сохранить давящую и неуютную атмосферу оригинальной игры и привнести в нее что-то по-настоящему новое? Ведь не из-за красивых моделей мы играли в F.E.A.R., право слово! Нет, мы полюбили этот шутер за гениальный искусственный интеллект противников и интригующий, запутанный сюжет. Качественные изменения – вот чего мы ждем от дополнения. Искренне надеемся, что разработчики это понимают и сумеют оправдать наши чаяния.

Город разрушен мощнейшим взрывом, но мертвая девочка Альма продолжает наводить ужас на окружающих

СТРАШНАЯ ДЕВОЧКА



Альма – жертва эксперимента с паранормальными явлениями, который проводил ее же отец. Ученые заперли ее в саркофаг, но ярость Альмы все равно вырвалась за стены хранилища. Проникая в сознание людей, она навела ужас на весь город. То ли еще будет!..


ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ
КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ!!
HλLF-LIFE® 2
EPISODE ONE
VALVE
source
© 2006 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Half-Life, the Half-Life logo, Source, and the Source logos are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are properties of their respective owners.
Бука



ЖАНР ИГРЫ
Adventure / Role-Playing Game / Tactics
ИЗДАТЕЛЬ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Katauri Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
int.games.1c.ru/battlelord
ДАТА ВЫХОДА
2007 год

Текст: Алексей “Chikitos” Ларичкин

ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ (BATTLE LORD)

РАССКАЗ О ТОМ, ЧТО БЫЛО ДО «ГЕРОЕВ»

«Это ни в коем случае не вариация на тему *Heroes of Might and Magic*!» – предостерегает Сергей Герасев, продюсер проекта *«Легенда о рыцаре»* («ЛоР»). Его можно понять, ведь чисто визуально игра здорово похожа на знаменитую стратегическую серию: в режиме глобальной карты вылитые пятые «Герои», а если загрузить тактические сражения, то сразу вспоминается третья часть. Даже поле боя на знакомые шестиугольнички разбито. «Думай о *King's Bounty*», – заклинает Сергей и начинает рассказ...

ПРИКЛЮЧАЕМСЯ

Сходства с прародительницей серии ***Heroes of Might and Magic*** (HoMM) действительно прослеживаются. Рассказу о ***King's Bounty*** мы посвятили рубрику **«Ретро»**, а потому остановимся лишь на ключевых особенностях. Собственно, их всего две: отсутствие замков в распоряжении игрока и, как следствие, упрощенная экономическая составляющая, а также упор на приключенческую часть.

Немножко туманно, но по-другому и не скажешь. Лучше пояснить на примере. Если в HoMM многочисленные герои ход за ходом захватывали стратегически важные точки на глобальной карте – шахты, крепости и т.д., то в «Легенде о рыцаре» всего один персонаж с верным войском рассекает по просторам фэнтезийного мира в поисках приключений на собственную голову. Причем в режиме реального времени. Это, скорее, смахивает на ролевую игру с продвинутыми тактическими сражениями и почти полной свободой действий. Но давай лучше разложим все по полочкам. А начнем, пожалуй, с завязки.

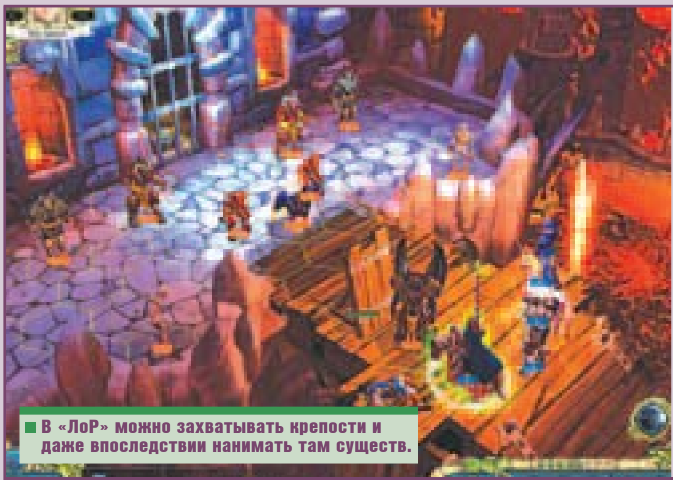
НЕ МАЛЬЧИК, НО МУЖЧИНА!

В нелегкое для своей страны время молодой рыцарь поступает на службу королю, чтобы совершать подвиги во имя короны. Сюжетная линия видна, но шаг влево шаг вправо не наказывается, а даже поощряется разнообразными несюжетными заданиями. Как будут развиваться дальнейшие события, зависит только от тебя. Сюжетная линия видна, но вести тебя за ручку до самого финала никто не собирается. О сценарных нюансах читай в соответствующей врезке, а пока предлагаем тебе познакомиться с главным персонажем.



Наш герой – парень хоть куда. Красив, бесстрашен и решителен. Словом, прирожденный рыцарь, готовый вести за собой верное войско. Но прежде чем пускаться в путешествия, ему (то бишь, тебе) предстоит определиться со своей специализацией. Воин, чародей или паладин – вполне стандартные классы и в

Даже скопив несусветные богатства, ты не сможешь нанять непобедимую армию и смести врагов с лица земли



В «ЛоР» можно захватывать крепости и даже впоследствии нанимать там существ.



По пути тебе будут встречаться торговцы, у которых можно купить артефакты, заклинания и войска.

комментариях не нуждаются. Равно как атака, защита, интеллект и «производная» от него мана. Да и древом разнообразных навыков тебя, наверное, не удивить. Стоит сказать, что на развитие умений и увеличение параметров придется тратить Руны Талантов (силы, магии и духа), выдаваемые при повышении уровня персонажа.

А вот о лидерстве стоит поговорить отдельно. От этой характеристики зависит количество подконтрольных существ. Даже скопив несусветные богатства, ты не сможешь нанять непобедимую армию и смести врагов с лица земли. Баланс, однако!

Ярость (rage) – тоже несколько необычный параметр. Как и ману, очки ярости можно потратить в сражении, но только не на сотворение заклинаний, а на призыв одного из четырех Духов. Могучие существа из другого измерения способны здорово потрепать противника.

На этом сюрпризы не заканчиваются. Вот, скажем, артефакты – их можно вставлять в слоты на «кукле» героя. Казалось бы, классическая схема, никаких неожиданностей. Но, странствуя по миру, рыцарь может обзавестись... дамой сердца (с женитьбой, кстати, связаны любопытные квесты). После бракосочетания супруга находит пристанище в «рюкзаке» героя и предоставляет мужу четыре дополнительных ячейки под предметы. Более того, благоверная может родить нашему герою от одного до четырех наследников, которые повышают авторитет предводителя (читай, лидерство).

ПО СТОПАМ MIGHT AND MAGIC

Толковый сценарий в приключенческой игре – чуть ли не половина успеха, а потому к его написанию привлечены звезды отечественной фэнтези – **Алексей Пехов**, **Елена Бычкова** и **Наталья Турчанинова**. Разработчики обещают, что мы получим не просто стандартный набор карт и заданий, как в тех же самых ***«Героях»***, а интерактивную историю о странствиях королевского рыцаря. Ориентиром служат ***Fable*** и серия ***Might and Magic***: сюжет не накладывает строгих ограничений, игроку предоставляется полная свобода действий.



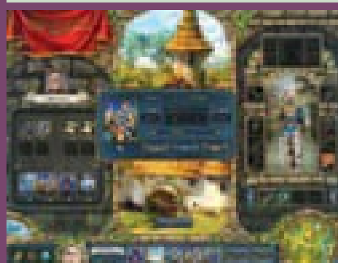
ЗА СЕМЬЮ МОРЯМИ

С героем мы познакомились – пора отправляться на подвиги! Мир ***«ЛоР»*** состоит из нескольких континентов, различающихся флорой и фауной. В показанной нам версии нашлось место только вечнозеленым лугам и лесам, да



Наиболее ценные сундучки находятся в подземельях.

ГРУППА ПОДДЕРЖКИ

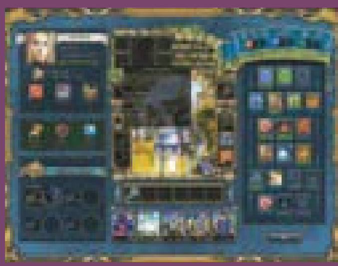


Количество мест в отряде героя ограниченно: под его командованием может находиться до пяти существ. А выбирать есть из кого: всего в «ЛоР» будет до 70-ти различных созданий, не считая разновидностей. В основном это представители классических рас: люди, гномы, орки, эльфы, нежить и демоны. Плюс нейтралы: зверушки, вроде волков и медведей, фэнтезийные монстры (циклопы, драконы и др.), а также варвары, пираты и прочие прямоходящие.



Поплавать придется немало, но большую часть времени герой все-таки проведет на суше.

СДЕЛАЙ САМ



Подбор артефактов – дело первостепенной важности. Многие из них повышают характеристики лишь определенных типов войск. Если в твоей армии только гномы, то колечко, усиливающее защиту демонов, тебе не пригодится. Стоит отметить, что некоторые артефакты можно улучшать, сражаясь с их хранителями или выполняя квесты. Один из примеров: в игре встретится разрушенный некромантский меч. В твоих силах вернуть ему прежний вид и свойства.

покрытым лавой демоническим землям, но в настоящий момент художники трудятся и над заснеженными территориями, и над пустынями. Материки, как водится, отделены друг от друга морями-океанами, перебраться через которые можно или на воздушном шаре, или на корабле. Последний вариант – предпочтительнее. То тут, то сям встречаются островки с артефактами и сундучками, и попасть в некоторые укромные места можно только по воде.

Впрочем, практически все материальные ценности – что на островах, что на материках – охраняются монстрами. Но далеко не всегда нужно биться со стражами, дабы завладеть богатствами. Режим реального времени позволяет выкрасть предметы. Монстры бросаются на персонажа, если тот подобрался к ним достаточно близко. Этим можно пользоваться: заманивать за собой медлительных созданий, а потом мчаться к сокровищу и делать ноги, пока его хранитель не вернулся. Но рано или поздно придется драться...

НА ПОЛЕ БОЯ

Предчувствие нас не обмануло: в плане тактических боев «ЛоР» здорово похожа на третьих «Героев». «Честный» пошаговый режим без новомодного ATB-режима; герой, скрывающийся за спинами подчиненных и помогающий им магией; знакомые кнопки «Автобой» и «Бегство с поля боя»...

Хотя отличия, конечно, есть. Например, каждый юнит характеризуется определенным количеством очков действия: скажем, священник может запросто отбежать от врага и подлечить напарника. Магия в основном классическая (молнии, файерболлы, всяческие проклятия), но со своими нюансами. Так при должной раскачке заклинания «Телепортация» перемещать можно не только своих, но и вражеских солдат: неприятельскую пехоту лучше отодвигать подальше от дружественных лучников. Ну, и о вышеупомянутых Духах Ярости забывать не стоит.

Супруга находит пристанище в «рюкзаке» героя и предоставляет мужу четыре ячейки под предметы

ДО ВСТРЕЧИ ЧЕРЕЗ ГОД

Складывается такое впечатление, что «ЛоР» уже сейчас можно отправлять в магазины. Модифицированный движок ***«Магии крови»*** вырисовывает неземной красоты пейзажи, а показанная нам альфа-версия за час демонстрации игры ни разу не выдала ошибки. Однако парни из **Katauri Interactive** известны скрупулезным подходом к работе (под вывеской **Elemental Games** они создали обе части ***«Космических рейнджеров»***), а посему над «ЛоР» они собираются трудиться еще около года. Ждать, конечно, долго, но роптать нет смысла: «сырые» недоигры нам ни к чему.



А вот и колодец для пополнения запасов маны. Знакомо?



Меч, пронзивший вражеский юнит, – это один из Духов Ярости, превратившийся в каменный клинок.


1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ ИГРЫ 2004 ГОДА*
В тылу
ВРАГА
II
*По версии Gameland Award 2005
BEST WAY
1С
© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены
© 2006 Компания Best Way. Все права защищены



Интервью с разработчиками на диске!

Ищи видео на диске!

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Bethesda Softworks
РАЗРАБОТЧИК
Mad Doc Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
startrek.bethsoft.com/games/legacy-overview.html
ДАТА ВЫХОДА
Сентябрь 2006 года

Текст: Александр Краснов

STAR TREK: LEGACY

ВЕСЬ STAR TREK В ОДНОЙ ИГРЕ



Как это ни печально, но игры по мотивам культового телевизионного сериала *Star Trek* («Звездный путь») редко получались интересными и захватывающими. Однако, несмотря на паршивенькое качество, продавались вполне сносно. И все это благодаря многочисленным поклонникам, которые готовы были тратить немалые суммы только ради того, чтобы вжиться в роль любимого персонажа. Но слава *Star Trek* со временем угасла. Из-за низких рейтингов сериала на телевидении издатели компьютерных игр охладели к «Звездному пути». Последним настоящим хитом на основе этой вселенной можно считать разве что *Star Trek: Elite Force 2* – шутер трехлетней давности от знаменитой Ritual Entertainment. Впрочем, надежда вернуть «Звездному пути» былую славу теплится до сих пор.

Если помнишь, студия **Mad Doc Software** уже пыталась порадовать поклонников сериала космической стратегией ***Star Trek: Armada II***. Получилось, честно говоря, отвратительно. Но минули годы, разработчики усвоили прежние уроки и выпустили несколько отличных игр, среди которых нам особенно запомнилась ***Empire Earth II***. Пятилетний опыт создания RTS не прошел даром, и в Mad Doc решили возвратиться к «Звездному пути».

Star Trek: Legacy («Звездный путь: Наследие») называется так неспроста. В основу игры ляжет вся многолетняя история сериала. Очень рискованная затея, если учесть, что фанаты космической эпопеи – народ привередливый, и к самым незаметным огрехам в сюжете подходят со всей серьезностью. Но разработчики обещают, что довольными останутся все.

ТРИ КАПИТАНА

Star Trek: Legacy поделена на три большие эпохи (The Original Series, Enterprise и The Next Generation), каждая из которых соответствует одному из сериалов. Свой звездный путь ты начнешь на маломощном кораблике Enterprise NX-01 в компании капитана Джонатана Арчера (Jonathan Archer). В те годы Федерации планет еще не было и в помине, а люди только начинали летать на дальние рубежи. По мере прохождения сюжетных миссий, ты постепенно приблизишься к следующей эпохе, временам капитана Джеймса Т. Кирка (James T. Kirk). Третьим и заключительным этапом станет «Следующее поколение», где главным действующим лицом будет Жан-Люк Пикард (Jean-Luc Picard), а легендарный Enterprise превратится в поистине грозный корабль.

Каждый герой по-своему неповторим. Например, во всем звездном флоте нет

Игрок сам указывает, на какой именно части вражеского корабля нужно сосредоточить огонь



Клингонскому крейсеру сейчас не позавидуешь.



Четыре корабля в «Звездном пути» – это уже внушительная сила.

пилота лучше Кирка. Только он умеет мастерски управляться с «Энтерпрайзом». А вот Жан-Люк наоборот лучше всего командует не одним, а сразу несколькими кораблями.

ПУТЬ ВОЙНЫ

В каждой эпохе главного героя ждут новые союзники и враги. На первых порах сражений будет немного – большую часть времени надо будет исследовать космос. Но уже в середине игры начнет пакостить Клингонская Империя, с которой, в конце концов, придется заключить союз против чудовищной расы Боргов, полулюдей-полукиборгов.

Бои же, по рассказам разработчиков, больше напоминают тактический шутер, нежели космическую стратегию. Игрок не просто обводит суда в рамку и указывает цель. Он лично указывает, на какой именно части вражеского корабля нужно сосредоточить огонь. Можно даже установить дистанцию, на которой следует стрелять из орудий, или самому выбрать маневр, чтобы вовремя уйти из зоны поражения.

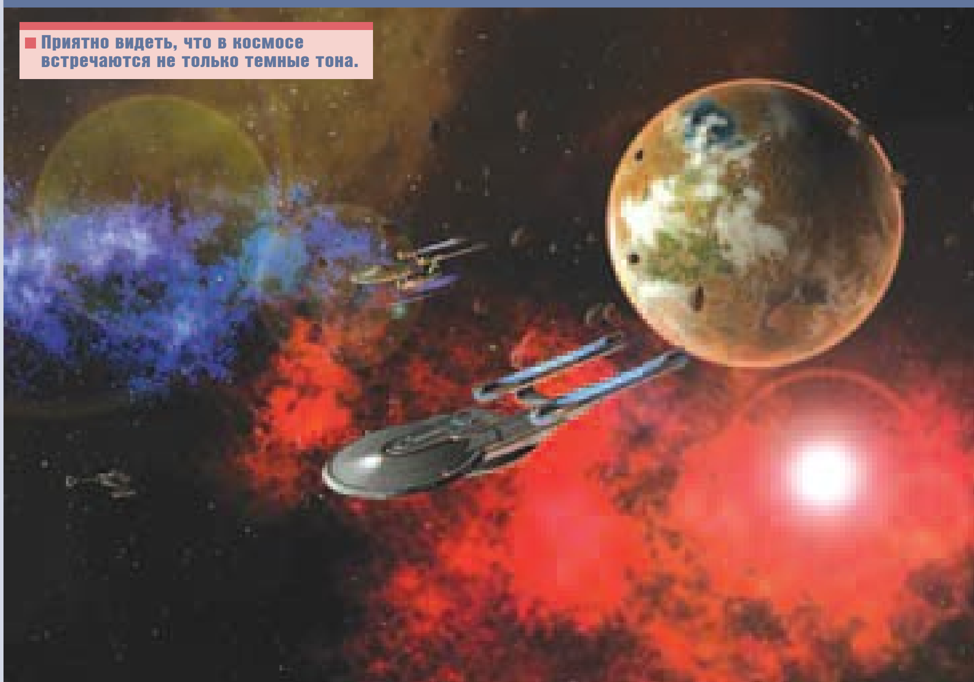
Выполнив задание, ты получишь определенное количество command points. В перерыве между миссиями их можно потратить на покупку новых кораблей (всего флот может включать до 5 махин) или совершенствование старых. Космические посудины стоят недешево, поэтому береги каждое судно. С переходом в следующую миссию или эпоху не придется расставаться с устаревшими кораблями. Ты лишишься части флота только в том случае, если потеряешь ее во время сражений.

Мы очень надеемся, что у команды Mad Doc все-таки получится создать ту игру по вселенной Star Trek, которая покорит сердца и поклонников фильма, и случайно забредших на «звездный путь» геймеров.

ГРЯДЕТ ВОЗРОЖДЕНИЕ?

Провал в прокате десятого фильма из серии «Звездный путь» и низкие рейтинги нового сериала Star Trek: Enterprise показали, что зрители теряют интерес к этой вселенной. Вскоре поползли слухи о том, что марку Star Trek скоро окончательно спишут в утиль. Но совсем недавно случилось форменное чудо: представители студии **Paramount Pictures** и режиссер боевика «Миссия: Невыполнима III» Дж. Дж. Абрамс объявили о начале производства одиннадцатого фильма саги. Премьерный показ намечен на 2008 год.





Приятно видеть, что в космосе встречаются не только темные тона.

ИМПЕРСКИЙ РАЗМАХ



Несмотря на обилие представленных рас, в одиночной кампании придется летать только на кораблях Федерации. Такое решение разработчиков вполне оправданно, ведь слишком много событий произошло во вселенной Star Trek за три эпохи. Обо всех в одной игре не расскажешь. Зато в мультиплеере ты сможешь выбрать любую из четырех сторон: Федерацию, Клингонскую или Ромуланскую империю и даже воинственных Боргов.



ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Enlight Software
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Enlight Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.enlight.com/bdla/
ДАТА ВЫХОДА
2006 год

Текст: Сергей “Loki” Еркин

BAD DAY L.A.

ХАОС В ГОРОДЕ АНГЕЛОВ

Давненько от гениального дизайнера Американа МакГи (American McGee) не было никаких вестей. Его проект *City of the Dead* отложен в долгий ящик (и хорошо бы, чтобы ящик этот не оказался гробом), герои запланированной трилогии *Red*, *Grimm* и *Oz* так и остались пластиковыми фигурками. Все это, конечно, крайне прискорбно, но мы тут поиграли в бета-версию *Bad Day L.A.* и с полной ответственностью заявляем – МакГи сноровку не потерял.

В ОДИН ПРЕКРАСНЫЙ ДЕНЬ

Впрочем, день был далеко не из приятных. А у бездомного чернокожего Энтони Уильямса он и вовсе не задался. Мало того, что мужика обхамили на проезжей части, с желудком нелады, так еще с неба буквально на голову рухнул авиалайнер с бактериологическим оружием и французскими террористами на борту! А, как известно, лиха беда начало...

За 24 часа в несчастном Лос-Анджелесе происходят все мыслимые и немыслимые катастрофы: землетрясение, цунами, метеоритный дождь, нападение Мексиканской Армии... И Энтони оказывается одним из немногих граждан, которые стоически переносят этот хаос. Более того, в борьбе за собственную шкуру он, сам того не ведая, помогает обществу, которое до этой поры к нему относилось не лучшим образом.

БОМЖ СПАСАЕТ ГОРОД

С самого начала герой прокладывает путь сквозь толпы сограждан: относительно спокойных, обезумевших, покалеченных, полыхающих ярким пламенем, превратившихся в зомби – в зависимости от ситуации. Основным орудием в борьбе с творящимся безобразием, как ни странно, является огнетушитель: им можно не только погасить загоревшегося беднягу, но и привести в чувство обезумивших людишек. Пена в огнетушителе со временем чудесным образом восполняется, так что этот агрегат всегда будет у Энтони под рукой. Пригодятся ему и другие подручные средства: за ранеными придется побегать с бинтами, а заваленных обломками зданий высвобождать ломом. Необходимые предметы разбросаны по улице, а также в избытке выпадают из безвременно почивших. Кстати, более-менее здоровому обывателю тоже можно выдать фомку: вооруженный, он будет куда энергичней бороться за свою жизнь и одновременно помогать герою.



За каждого спасенного Энтони зарабатывает хорошую репутацию, а за каждого нечаянно или нарочно загубленного – плохую. Стоит натворить бед, как на тебя тут же начнут бросаться все подряд, включая полицию Лос-Анджелеса и отряд SWAT, сотрудники которого отчего-то заподозрили Энтони в терроризме.

К слову, лом – не самое лучшее оружие против настоящих преступников. Тут

За 24 часа в несчастном Лос-Анджелесе происходят все мыслимые и немыслимые катастрофы



На бортах вражеских джипов намалевано всякое безобразие.



Две бандитские группировки затеяли войну, а расхлебывать придется Энтони.

бездомному не обойтись без огнестрельного оружия. Отправив одного бандюгу на тот свет из ружья, можно снять с его бренной тушки автомат Калашникова – и дальше дело будет спориться куда лучше. Однако и боевики не лыком шиты. Порой они умудряются палить в Энтони через целый квартал. К тому же, на крышах нередко прячутся снайперы. Один такой стрелок доставляет герою уйму неприятностей. Так что приходится держать ухо востро. Впрочем, оптикой может разжиться и сам мистер Уильямс – и тогда террористам несдобровать. Кстати, за меткое попадание в голову Энтони получает двойной бонус к положительной репутации.

ЛОС-АНДЖЕЛЕССКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ

По ходу злоключений к нашему герою присоединяться собратья по несчастью. Первыми станут отравленный токсинами мальчик, которого Энтони поручили отвести в больницу, и дюжий мачо с бензопилой – гроза местных зомби. Напарники помогают бездомному прорываться с боем сквозь толпы агрессивных сограждан, а также выручать некоторых обывателей из беды. Одновременно герою может ассистировать только один персонаж, прочие же скрываются до поры до времени в неизвестном направлении. Положительная черта спутников – бессмертие. Потерявший все здоровье напарник просто на время выходит из боя, но затем снова встает с Энтони плечом к плечу.

Судя по первым впечатлениям, ***Bad Day L.A.*** должна прийтись по душе поклонникам бесшабашных экшенов в стиле ***Postal***, которые не чураются анимированного насилия и в меру чернушных шуточек а-ля «Южный парк».

ПОМОГИ БЛИЖНЕМУ СЛОВОМ И ДЕЛОМ

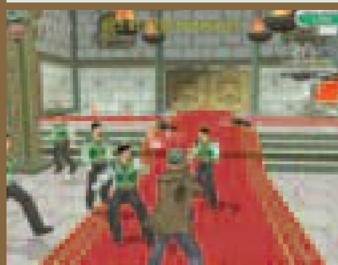
Недюжинное очарование игре придает фирменный черный юмор **Американа МакГи**. Рассказывая Энтони об агрессии, NPC палит из ружья как по террористам, так и по мирным гражданам. Чтобы спасти престарелого гражданина от сердечного приступа, чернокожий бомж прыгает по его груди (этакий аналог непрямого массажа сердца). Потерявшегося ребенка он переправляет через кипящее озеро пинком – в общем, не задумывается над моральной стороной своих действий. Диалоги в игре также исполнены сарказма, да и крепким словцом герои не брезгают.





Знаешь, как прибыл Энтони на этот этаж небоскреба? На катере.

ХУДОЖНИКИ СУДНОГО ДНЯ



Bad Day L.A. выглядит особенно комично благодаря графическому оформлению от дуэта Kozyndan – Козуэ и Дэна Китченов, четы известных художников-абсурдистов из Лос-Анджелеса. Благодаря разработанной ими примитивистской концепции игра даже на движке достаточно среднего качества, без детально прорисованных объектов и каких-либо новомодных эффектов вроде bump-mapping выглядит вполне сносно.



ЖАНР ИГРЫ
Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Take-Two Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
GFI / Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК
Sixteen Tons Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.emergency4.com
ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2006 года

Текст: Георгий Курган

EMERGENCY 4: СЛУЖБА СПАСЕНИЯ 911

НА СТРАЖЕ ПОРЯДКА



Сколько человек в мире ежегодно погибают от пожаров, умирают в авариях на дорогах или становятся жертвами катаклизмов – страшно даже представить. К счастью, есть люди, которые посвятили борьбе со стихией свою жизнь. День за днем они сражаются с огнем, оказывают людям экстренную медицинскую помощь и даже ловят преступников. Они – спасатели. Их самоотверженному труду посвящена серия игр *Emergency*, четвертая часть которой совсем скоро выйдет и на территории России.

Нашей редакции удалось ознакомиться с рабочей версией проекта, которая включает в себя три миссии (всего в игре их будет двадцать). Уже сейчас все достоинства и недостатки видны как на ладони. И можем тебя заверить: игрушка должна получиться очень интересная.

НАША СЛУЖБА И ОПАСНА, И ТРУДНА

Даже если ты пропустил предыдущие проекты серии, то все равно происходящее на экране не вызовет недоумения – ведь каждый знает, как работают спасатели, верно? Игрок управляет целым отделением этих ребят, включающим в себя пожарных, полицию, инженерную и медицинскую службы. Умело используя их навыки, ты будешь тушить пожары, освобождать заложников, работать на месте наводнений и землетрясений. Естественно, что по-настоящему профессиональная служба экстренной помощи трудится не только в своей стране, но и за ее пределами, поэтому приготовься к спасательным операциям в Арктике и на Ближнем Востоке.

Миссии проходят следующим образом. Перво-наперво игрокам показывают простенький ролик, демонстрирующий, что же все-таки стряслось. Затем то же самое пересказывают в брифинге, пока загружается уровень, а уж потом нас забрасывают на место происшествия. Прежде, чем приступить к работе, необходимо решить какие именно службы задействовать и выбрать необходимую экипировку. Вариантов, между прочим, предостаточно, а каждая дополнительная единица оборудования стоит денег (как их заработать, мы расскажем чуть позже).

Ликвидация чрезвычайных ситуаций – это сущий кошмар. Наши подопечные, мягко говоря, туповаты (не говоря уже о том, что передвигаются они исключительно прогулочным шагом), так что приходится успевать везде и всюду самому.

Вот огонь подбирается к баллонам с газом – надо срочно вытащить их из здания. Вот какой-то зевака попал в за-

Игрок управляет целым отрядом спасателей, включающим пожарных, полицию и медиков



Масштабы показанных в игре трагедий впечатляют.



Без вертолетов при такой аварии явно не обойтись.

дымленное помещение и сломал ногу – приходится лезть в самое пекло, чтобы спасти его. А вот преступники пытаются сбежать на машине – срочно перекрываем все пути к отступлению! На практике такие метания приводят к тому, что каждая миссия проходится, в лучшем случае, раза с третьего. Зато потом, когда порядок действий будет отлажен с точностью до последнего щелчка мышью, ты почувствуешь себя настоящим профессионалом.

Кроме нерасторопных подопечных тебе всячески будет мешать неудобный интерфейс. Доступных функций в нем – великое множество, но далеко не каждая из них грамотно дублируется контекстным меню. А запомнить, какая кнопка за что отвечает, получается не сразу.

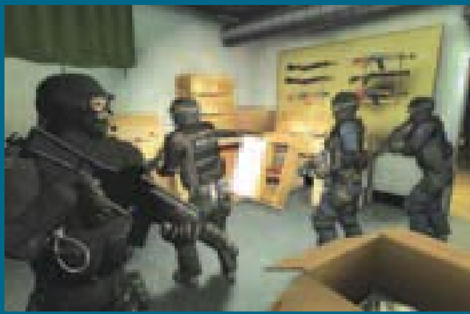
СГОРЕЛ НА РАБОТЕ...

В перерывах между крупными операциями придется повозиться с рутинными поручениями. Их выполнение здорово смахивает на американские реалити-шоу про службы спасения: вот мы получаем вызов – кто-то упал и не может подняться. Высылаем ему на помощь неотложку, а в это время нам показывают как на другом конце города орудует карманный вор или, скажем, загорается мусорный бак. За успешно выполненные задания игрока премируют условными денежными единицами, которые расходуются на оплату трудов соцработников и на приобретение улучшенных видов техники.

Собственно, так выглядит ***Emergency 4*** на сегодняшний день. Отмечу, что при всех недостатках играть действительно интересно. На территории Германии проект уже вышел, мы же ждем локализации. Если ты с детства мечтал стать врачом или, скажем, пожарником, но что-то вдруг не сложилось, Emergency 4 поможет наверстать упущенное.

ВИРТУАЛЬНЫЕ СЛУЖБЫ

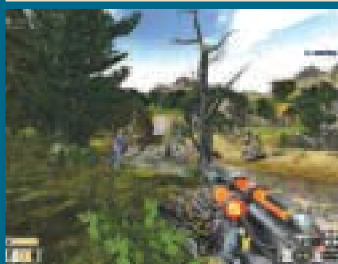
Суровым будням спасателей и копов посвящено множество проектов самых различных жанров: ***ER*** (в России – «Скорая Помощь: В борьбе за выживание») является стратегией, ***Theme Hospital*** от студии **Bullfrog** считается едва ли не лучшим юмористическим менеджером, ***Emergency Room*** – настоящий тренажер для хирурга. Кроме того, проекты ***Emergency Rescue: Fire Fighters*** и ***911 Fire Rescue*** позволят тебе почувствовать себя настоящим пожарником. Ну, а про копов и напоминать нечего – трудно найти человека, который не знаком с серией ***S.W.A.T.***





Когда за дело берутся врачи, полиция курит в сторонке.

ИЗ ГЕРМАНИИ С ЛЮБОВЬЮ



Немецкая компания Sixteen Tons Entertainment не создала ни одного хита, но на ее счету немало просто хороших творений как для PC, так и для консолей. В основном это простенькие, но забавные логические игры (*Hurra Deutschland*, *Bloxx*, *Carribbean Disaster*). Из крупных проектов, помимо популярной серии *Emergency*, наибольшую известность получил пейнтбольный симулятор *Gotcha!*, названный в России как *«Банзай!»*.

Немногие студии берутся за создание исторических стратегий. Дело это нелегкое. С историей особо не «поиграешь»: шаг влево, шаг вправо расценивается как уход от реалий и неизменно подвергается резкой критике. А ведь важно еще и геймерам угодить: зародить интригу, не сбиться на занудство.
Честно признаться, мы с некоторой опаской относились к RTS *«Войны древности: Спарта»* от воронежской компании World Forge. До этого сотрудники студии не работали над стратегиями в реальном времени и начали с места в карьер – замахнулись на достаточно детальное воссоздание греко-персидского противостояния. А потому мы отправились в Воронеж с грешной мыслью «изобличить и покарать печатным словом».

Текст: Алексей "Chikitos" Ларичкин

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Playlogic Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Play Ten Interactive / Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК	World Forge
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	до 8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	http://new.russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=72
ДАТА ВЫХОДА	IV квартал 2006 года

ВОЙНЫ ДРЕВНОСТИ: СПАРТА

ИСТОРИЯ ДРЕВНЕГО МИРА

Ищи видеорепортаж на диске!

Право слово, порой приятно ошибаться. Конечно, просмотр альфа-версии не позволяет сформировать окончательное мнение о проекте: пока непонятно, насколько хорошо сбалансирована ***«Спарта»***, удачен ли сценарий и все ли в порядке с кампаниями. Но очевидно – оригинальных игровых фишек полным-полно, графика – одна из лучших в этом жанре, да и шарма творению **World Forge** не занимать. А это уже половина успеха!



От пылающих домов загораются пальмы. Если б деревьев было побольше, вполне мог бы начаться лесной пожар.

ОТ ТРОИ ДО ФЕРМОПИЛЬСКОГО УЩЕЛЬЯ

Два с лишним года назад разработчики, впечатлившиеся кинофильмом «Троя» (тем, что с Брэдом Питом в главной роли), сели за написание дизайн-документа будущей военно-исторической стратегии. Но, покопавшись в архивах и трезво поразмыслив, решили отказаться от первоначальной идеи. События Троянской войны – действительно не самая лучшая основа для игры. Греки бились с греками, и было это в незапамятные времена, когда даже катапульты не изобрели. Но, видимо, Греция настолько полюбилась воронежцам, что они просто выбрали другой исторический период, сохранив верность древнейшей цивилизации.

Однако это отнюдь не единственное изменение, произошедшее с проектом. Создатели вдохновлялись играми серии ***Total War*** и ориентировались на масштабные баталии с участием сотен воинов. Но впоследствии отказались от этого: главная идея «игра должна быть динамичной» никак не уживалась с массовкой. Теперь проект сравним по масштабу и стилистике с классической ***Age of Empires***, и, нам думается, разработчики выбрали правильное направление.

Поначалу вообще кажется, что «Спарта» шита белыми нитками RTS-стереотипов. Три непохожие друг на друга народности – так повелось еще со времен становления жанра. Спартанцы – самая высокоразвитая цивилизация. У греческих воинов – лучшее оружие и броня. В их распоряжении самые продвинутые технологии и изобретения того времени – катапульты, осадные машины, колесницы... Да и в морских сражениях им нет равных: греческие триеры благодаря особой конструкции легко раскалывают в щепки вражеские корабли. Персы – кочевники. Их бойцы послабее спартанских, но и у них в колоде есть козырь – боевые животные. Слоны и верблюды – страшная сила. Зверюги способны разметать практически любой отряд

ПО ЗАКОНАМ НЬЮТОНА

К игре намертво присобачен великолепный физический движок. Разработчики используют его на полную катушку. Самый простой пример – ловушки. Крестьяне могут складывать груды валунов на склонах гор. Причем, чем круче склон и выше утес, тем сильнее будет эффект после срабатывания западни. Если вражеский воин пересечет зону активации ловушки, куча здоровенных камней ухнет вниз. Однако не исключено, что некоторые бойцы из отряда противника избегут смерти: скорость и сила удара камня рассчитывается в соответствии с физическими законами, а потому какие-то юниты могут не дойти до опасной зоны или, наоборот, пересечь ее к моменту схода лавины. Это далеко не единственный пример. Полет стрел тоже рассчитывается физическим движком: у лучников, стоящих на холме, есть бонус к дальности. Здания состоят из блоков и разваливаются на куски. Лучше отвести своих воинов от горящего строения – не дай бог, их балкой придавит. На воде физические законы тоже учитываются. Чтобы успешно протаранить вражеский корабль, рекомендуется как следует разогнать свой. В противном случае неприятельская посудина отделается царапинами...



Персам повезло: валуны зашибли насмерть только одного воина.

противника, если, конечно, хорошенько разгонятся. А лучники, сидящие в корзинах на хребте животных, под шумок покрывают врагов матюгами и стрелами. Египтяне – «интеллектуалы». Основа их армии – жрецы, заигрывающие с мистицизмом и высшими материями. Вообще-то, магия в «Спарте» запрещена – все-таки взят курс на реализм и историческое соответствие. Но на мелкие пакости, вроде ослепления, отравления и фокусов с огнем, разработчики закрывают глаза.

Нет ничего удивительного и в том, что во главе каждой из сторон стоят герои. Сначала спартанцев ведет в бой Леонид (увы, он неизбежно погибнет в фермопильском ущелье – сценарий не противоречит истории), а затем – его ученик Павсаний. Персов возглавляет Ксеркс, а египтян – молодой полководец Инар. Все герои, естественно, гораздо сильнее обыкновенных юнитов и обладают особыми умениями. Но и беречь их надо как зеницу ока – потеря предводителей грозит преждевременным окончанием игры.

СБОР ОПОЛЧЕНИЯ

Однако если копнуть поглубже, обнаруживаются прелюбопытнейшие особенности. Сила «Спарты» в мелочах, в тонкой настройке сложного стратегического механизма.

Взять хотя бы армию. Все воины делятся на легких, средних и тяжелых. Первые дешевы и тренируются в соответствующих строениях довольно быстро, но их и соплей перешибить можно. Тяжелые воины – здоровущие мужики, с ног до головы закованные в латы. Они живучи и бьют больно, но «производятся» чрезвычайно медленно, да и денег на них не напасешься. Средние – компромиссный вариант. На кого сделать ставку – решать тебе. Идеальной стратегии нет. Не факт даже, что тяжелые юниты вмиг задавят легких. Быстроногие хлюпики-лучники могут осыпать стрелами отряд медлительных гоплитов, а затем отбежать на безопасное расстояние и продолжить свое черное дело. Вопрос лишь в том, хватит ли у тебя сноровки, чтобы вовремя отдать им приказ к отступлению.

Стоит отметить, что все воины таскают с собой обычно и меч, и лук, но специализируются на чем-то одном. Второе оружие, как правило, не используется, однако и за него иногда приходится браться. Стоящие на стене крепости лучники поливают осаждающих градом стрел, но если нападающие все-таки доберутся до них, немедленно выхватят мечи.

Кстати, на поле боя после жестокой сечи всегда остается оружие. Разработчики рекомендуют отправлять крестьян собирать трофейные железяки, чтобы сэкономить на новых юнитах и ускорить процесс их «производства». Помимо оружия можно разжиться вражескими катапультами и прочими приспособлениями, а также животными. Последние чрезвычайно эффективны в бою. Посадив на коня пращника, ты в мгновение ока получишь быстрый стреляющий юнит, который к тому же способен таранить вражескую пехоту. Правда, тут приходится учитывать некоторые нюансы, связанные с оружием. Боец с огромным двуручным топором сможет только давить противника, поскольку одна рука у него всегда будет занята поводьями.

А ведь есть еще и специальные юниты! При осадах тебе понадобятся «мужики с лестницами», а при обороне здорово помогут воины со «станковыми» луками, закрепляющимися на земле на манер стационарного пулемета...



Высадка греческого десанта. Это покруче бойни на пляже Омаха будет...



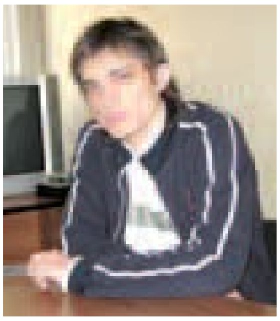
Одолеть персов будет нелегко. Быстро вынести ворота не удастся, вся надежда на многочисленные осадные башни.

НАРОДНОЕ ХОЗЯЙСТВО

Экономическую систему *«Спарты»* нельзя назвать сложной. Но она довольно самобытна. Вездесущие крестьяне добывают три ресурса (золото, лес и еду), на которых зиждется финансовое благополучие каждой расы. Золото, вестимо, черпается из шахт. По внешнему виду прииска можно определить, сколько драгоценного металла в нем осталось. Чем «жирнее» золотая жила, тем богаче месторождение. С лесом все, как обычно, если не считать того, что падающее дерево может придавить твоего крестьянина или воина. Кстати, в «Спарте» лесные пожары – не редкость, и близлежащая рощица вполне может выгореть после диверсии врага. Что делать, если с тобой стряслась такая неприятность? Не отчаиваться! Обугленные деревья тоже можно рубить. Закрома родины в этом случае будут пополняться медленнее, но тут уж ничего не попишешь. Самый любопытный ресурс – это еда. Каждая из народностей по-своему разживается съестным. Греки выращивают и жнут пшеницу, а персы предпочитают жирных барашков. Интересно, что снедь хранится на складах (специальное строение), разрушив которые можно здорово подпортить благосостояние противника.



Собранная пшеница загружается в зернохранилище (здание за фермами).



СЮЖЕТНЫЕ ХИТРОСПЛЕТЕНИЯ

PC ИГРЫ: Расскажите, пожалуйста, о сценарии *«Спарты»*. Сколько кампаний и миссий будет в игре? Чему посвящены кампании?

Роман Волков, гейм-дизайнер «Спарты»: Всего запланировано три кампании (по одной на цивилизацию), каждая из которых состоит из десятка миссий. События игры происходят в период греко-персидских войн. Поэтому первая кампания посвящена спартанцам. Царь Леонид, а затем и его преемник Павсаний борются против вторгнувшихся в Грецию персов. Им предстоит не только остановить продвижение врага, но и объединить соотечественников и очистить страну от агрессоров.

Во второй кампании игрок выступит на противоположной стороне конфликта. Персидский царь Ксеркс жаждет завоевать весь мир и прославиться. А первой его целью является Греция...

Египтяне же находятся под гнетом персов, которые бесчинствуют на их землях. Молодой египетский военачальник Инар возглавляет борьбу против захватчиков. Ему предстоит поднять восстание, заручиться поддержкой союзников и изгнать персов из долины Нила.

ЗАДАЧКИ ДЛЯ ПОЛКОВОДЦА

Принимать стратегические решения в «Спарте» приходится постоянно, а потому каждое противостояние будет разительно отличаться от следующего (по крайней мере, мы на это надеемся). Какие войска отстроить? Какие апгрейды сделать в первую очередь? Стоит ли обносить базу стенами и уходить в глухую оборону? Следует ли установить ловушки на горной дороге, по которой может пройти противник, или лучше заняться чем-то другим? И это далеко не полный список вопросов, на которые тебе предстоит ответить.

И если в сюжетных миссиях ты столкнешься в основном с конкретными заданиями (захватить, продержаться и т.д.), то при игре на отдельных картах и в многопользовательских миссиях нужно мыслить глобально. Чтобы ухватить фортуну за хвост, придется пошевелить мозгами.

КРАСОТИЩА

И все же главное достоинство «Спарты» – красота картинки. Проект от World Forge явно выделяется на фоне современных трехмерных стратегий. Могучий движок поддерживает такую прорву спецэффектов, что мы впали в ступор после изучения длиннющего списка его особенностей. Но сбиваться на технические термины, которыми «загрузили» нас разработчики, мы не будем. Не нужно это – все прекрасно видно на скриншотах. Скажем лишь, что и в динамике игра выглядит ничуть не хуже, но работы над анимацией сейчас в полном разгаре – кое-что еще нужно подтянуть до приемлемого уровня.

Однако не стоит думать, что «Спарта» выезжает исключительно на движке. Создатели вбухали кучу сил и денег в разработку. В пиковые периоды над проектом трудились тридцать пять дизайнеров (случай для России беспрецедентный), а модели юнитов для каждой из трех народностей рисовал свой, отдельный художник. Результат, как говорится, налицо!

Из Воронежа мы уезжали в хорошем настроении. Если небеса будут благосклонны, а разработчики не сбавят обороты, то в конце года в России родится RTS мирового уровня.





■ Модельки юнитов настолько хорошо детализированы, что даже при максимальном приближении камеры воины выглядят великолепно.

ЦАРСТВО ПОСЕЙДОНА

Если ты не прогуливал уроки истории в школе, то должен знать, что персидский царь Ксеркс, вторгшись в Грецию, направил свои войска не только по суше, через Фермопилы, но и по воде. А посему присутствие флота в *«Спарте»* логически обосновано, и морским баталиям уделяется от 20% до 30% общего игрового времени. Как и в случае с войсками, корабли делятся на легкие, средние и тяжелые. Первые – юркие, дешевые и хлипкие, последние – массивные и дорогостоящие. На средних и тяжелых кораблях устанавливаются катапульты, с помощью которых можно обстреливать врага. Что касается боевых действий, то существует два основных варианта приструнить противника – затопить его посудины или взять их на абордаж. В первом случае наиболее эффективный способ – протаранить неприятельский корабль. Дело это нелегкое: надо поймать ветер в паруса, разогнаться и к тому же рассчитать курсы кораблей, чтобы четко врезаться во вражеский борт. С абордажем все гораздо проще. Надо лишь загрузить на борт побольше головорезов да сблизиться с судном противника. Остальное – дело техники. Если затея увенчается успехом, твой флот пополнится еще одним кораблем.



■ У греческих триер есть бонус к повреждениям при таране благодаря заостренной форме носа кораблей.


TOM CLANCY'S
GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER
"Вы хотите знать критерии выбора огневой поддержки спецоперации? Я с удовольствием расскажу вам о самом важном параметре - эффективности. Эффективность оружия определяется количеством трупов на квадратный метр площади".
- Генерал-майор Крис Мартин, командир Первого морского подразделения лагеря Пендлтон.
"Тактика – вещь неоднозначная. Четко прописать модель поведения солдата в тот или иной момент боя не представляется возможным. Но есть всегда работающий принцип: "Победить любой ценой!""
- Генерал Китинг, ответственный за тактические операции.
Всем фанатам
Tom Clancy`s Ghost Recon Advanced Warfighter
профессиональные геймерские коврики NOVA
NOVA
A World Of Innovation
Подробности акции ищи в коробке с игрой
www.esportNOVA.ru
WINNER
KILLER
PC
UBISOFT

TITAN QUEST

DIABLO В ДРЕВНЕЙ ГРЕЦИИ

Всего мгновение назад передо мной корчился в агонии умирающий Владыка Ужаса. В руках сверкало лучшее оружие, а на плечи приятно давил тяжелый панцирь, выдержавший удары клыков и когтей самых грозных демонов Преисподней. Я был сильнейшим воином Вселенной, неустрашимым героем *Diablo*.

Текст: Иван "Tordosss" Закалинский

ЖАНР ИГРЫ
RPG
ИЗДАТЕЛЬ
THQ
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Бука
РАЗРАБОТЧИК
Iron Lore Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=241
ДАТА ВЫХОДА
30 июня 2006 года





Неужели они решили, что, взяв меня в кольцо, смогут одержать победу?

И вдруг куда-то исчезли и полыхающий огнем дьявол, и великолепные доспехи, и все мои бойцовские способности. Мир залил яркий свет. Под ногами вместо покрытых пеплом камней Ада оказалась заросшая сочной травой земля, а кругом раскинулись живописные просторы... Теплый ветер качает кусты и деревья, а в зеркальной глади воды отражаются окрестные дома и моя собственная физиономия. Ох, ну и рожа у меня в этом мире. Ничего не поделаешь, герой не обязан быть красавцем. Пора браться за дело: выяснять, зачем меня сюда призвали.

МИФЫ ДРЕВНЕЙ ГРЕЦИИ

Поговорив с аборигенами, я, наконец, разобрался, куда попал – в Древнюю Грецию. Воспетое в сказаниях и легендах государство оказалось чертовски неспокойным местом! Греки страдают от набегов кровожадных хищников и зверолюдей. Армия с многочисленными врагами не справляется, хотя и делает все возможное. Само собой, в такой напряженной обстановке любая пара рук, способных держать холодное оружие или творить заклинания, ценится на вес золота. С ощущением собственной значимости я получил первое задание – прикончить шамана Сатиров, под чьим руководством совершаются набеги на близлежащую деревню. Взяв в руки меч (магию со времен *Diablo* недолюбливаю), твой покорный отправился прочь из села, готовый к любым неожиданностям.

ДЕЖА ВЮ

Увидев сатиров, я, честное слово, не поверил своим глазам. Десятки точно таких же козлоногих демонов полегли от моего меча в мире Diablo! Правда, старые знакомые были сильнее и выше, но как похожи – невероятно! Скоро я заметил, что обликом врагов сходство обеих вселенных не ограничивается. И там, и тут монстры атакуют гурьбой, весело гибнут под ударами стали и оставляют на земле разномастный скарб: доспехи, деньги, лечебные снадобья. Побеждая недругов одного за другим, я почувствовал, как становлюсь сильнее. Вскоре опыта накопилось достаточно, чтобы разучить новые приемы или освоить полезный навык. Благо, выбор неплохой: разные виды ударов, искусство боя на двух мечах, умение деморализовать (проще говоря, запугивать) наседающих врагов. Принять решение непросто, ведь способности существенно отличаются от знакомых мне по ми-

РЕМЕСЛО И ГЕОГРАФИЯ

Забежав на чай к одному пророку, я узнал, что ждет меня в будущем. Оказывается, сражаться мне предстоит не только на зеленых равнинах Греции. Предначертанный путь лежит через безжизненные пески Египта, таинственный Китай и легендарные сады Вавилона. Каждая страна населена уникальными противниками, всего же их встретится более восьмидесяти видов, так что однообразие греческого бестиария – явление, скорее всего, временное. Кроме рядовых монстров мне предстоит одолеть самих Титанов, отличающихся невероятной силой и могуществом. Впрочем, у меня найдется, что им противопоставить. Кстати, вовсе не обязательно всю жизнь оставаться простым воином. Этот мир предоставляет огромные возможности для самосовершенствования. К примеру, я волен освоить знание Шторма, добавив к своим атакам повреждение электричеством или холодом. А могу проникнуть в тайны Духа, получив власть над мертвыми и самой жизнью своих врагов! К сожалению, смертному, пусть даже герою, больше двух великих сил из восьми (Дух и Шторм – лишь пара примеров) не обрести, но и с таким багажом легко стать уникальным аватаром.



ру Diablo. Зато в остальном отличий практически нет...

БЫСТРО И ПРОСТО

По большому счету, мои будни в Древней Греции практически ничем не отличаются от охоты на Хозяина Преисподней. Сломя голову ношусь по холмам и равнинам, изничтожаю легионы монстров, периодически принимаю волшебные снадобья и собираю всякий хлам. Трофейное оружие и доспехи можно сбыть или носить самому. Иногда еще попадаются волшебные камни. Инкрустировав ими меч или панцирь, придаешь снаряжению дополнительные свойства. Впрочем, все это мне давно знакомо.
Сами жаркие сечи оказались не так веселы, как хотелось. Монстров удручающе мало: от скелетов, кентавров и стервятников быстро устаешь. И знаешь, что странно? У них совершенно нет крови! В прошлых странствиях я как-то привык видеть фонтаны красной жижи, бьющие из смертельных ран, а здесь все девственно чисто. Зато местные твари очень красиво падают, а иногда даже отлетают от удара на несколько метров. Физические законы соблюдаются неукоснительно.
Несколько раз на моем пути попадались уникальные монстры, отличающиеся от собратьев внушительными размерами и богатырским здоровьем. Правда, серьезного сопротивления не оказывали даже они. За все время пребывания в Древней Греции смертельная опасность угрожала мне лишь пару раз. Но и тогда я не тушевался: с помощью портала перемещался в ближайший городок (для чего, кстати, ни заклинания, ни свитка не требуется) и там отпаивался целебными зельями.

ЧТО НАМ ДЕЛАТЬ В ГРЕЦИИ?

Драться с нечистью очень удобно. Каждый прием можно назначить на определенную клавишу, а целебные снадобья автоматически занимают свое место на поясе. Правда, пару раз меня поражал странный недуг: хотел ударить монстра, но не дотягивался до него оружием и молотил воздух. Надеюсь, разработчики со временем справятся с этой напастью. А заодно украсят здешние подземелья. Катакомбы как-то непривычно пустынны, голые стены и пол совершенно не радуют глаз. Да и передвигаться в закрытых помещениях я начинаю странными рывками. Один мудрец поведал, что это игра света и тени негативно влияет на какую-то там «производительность». Только мне от понимания проблемы не легче. Как прикажешь разить врагов, если даже шагать нормально не можешь?!
И еще с одной мелочью твой покорный не в силах смириться. Когда я открываю сундуки, предметы из них почему-то разлетаются по полу. Мало того, они начинают кататься, не давая возможности разглядеть, что же это на самом деле такое. Приходится ждать, пока свистопляска прекратится. На фоне стремительных поединков вынужденно неторопливый обыск коробов со скарбом здорово раздражает.
В общем, не могу я пока решить, понравилось мне в Древней Греции или нет. Страна, конечно, чертовски красива, но под внешним лоском скрываются второсортные приключения, коих и в Diablo хватало. Повторить многотрудный путь от желторотого юнца до легендарного воина, пожалуй, любопытно, вот только как скоро надоест? Одним местом чую, довольно быстро. Впрочем, я еще только начал свои странствия, поэтому не стану загадывать на будущее. Глядишь, дотерплю до финала и увековечу свое имя в мифах наряду с легендарными Одиссеем и Гераклом.



Освещение в подземельях завораживает.



До чего красиво скелеты развалиаются на отдельные косточки!

ЧЕГО МЫ НЕ ВИДАЛИ

Сказать по правде, воевать в новом мире сподручнее. Так, маги и лучники здесь могут атаковать врага, стоя на месте. Ни один из персонажей в *Diablo* подобной выдержкой не отличался, все норовили броситься в гущу схватки. У путника всегда под рукой целых две карты: одна, маленькая, непрерывно болтается перед глазами, а большая и подробная лежит в дорожной суме – заблудиться очень сложно. Местные NPC выдают гораздо больше информации о своих заданиях, чем здорово облегчают жизнь наемника. Я всегда знаю, сколько опыта и денег приобрету, оказав ту или иную услугу. Соответственно, могу взвешенно решить, нужно ли вообще ввязываться в дело. Впрочем, умирать в Древней Греции не страшно. Боги благосклонно возвращают павшего к жизни у ближайшего волшебного колодца, коих тут пруд пруди. А еще в этом мире есть необычные каменные обелиски. Прикоснувшись к одному из них, я стал сильнее ранить наседающих тварей, другой же на время наградил меня изощренным чародейством. Чует сердце, по живописным землям раскидано еще немало обелисков с интересными свойствами, но средоточия колдовской силы нужно еще отыскать...





ВТОРАЯ МИРОВАЯ

НА ПОЛЕ ТАНКИ ГРОХОТАЛИ



ЖАНР ИГРЫ: STRATEGY
ИЗДАТЕЛЬ: 1C
РАЗРАБОТЧИК: 1C
ДАТА ВЫХОДА: ОСЕНЬ 2006 ГОДА

Текст: Иван "Tordosss" Закалинский

Игра, удивляющая своим реализмом. Игра, которая в мельчайших деталях показывает все ужасы войны. Игра, бросающая вызов нашим стратегическим талантам. Все это «*Вторая мировая*»! И ждать ее осталось совсем недолго. В преддверии релиза отважный десант «PC ИГР» штурмом взял офис фирмы «1С» и захватил в плен руководителя проекта Давыда Филиппова. Допрос провели дружеский, но с пристрастием!

PC ИГРЫ: Здравствуйте! Если помните, мы уже беседовали с вами в начале 2005 года (*см. 14-ый номер журнала – прим. ред*). Как нам известно, игра с тех пор сильно изменилась, да и многие читатели о ней подзабыли. Введите, пожалуйста, нас в курс дела: что представляет собой *«Вторая мировая»* в общих чертах?

Давыд Филиппов (Далее – Д.Ф.): «Вторая мировая» – реалистичная стратегия с упором на тактическую часть, рассчитанная на любителей ***Close Combat*** и ***Combat Mission***, то есть, в первую очередь, на «хардкорных» игроков. Геймер может тщательно отслеживать развитие бойцов (у каждого воина есть ряд характеристик), лично управлять экипажем танка и собственноручно вооружать солдат. Однако мы стараемся сделать наш проект интересным для всех, в том числе для любителей стратегий попроще. Это значит, что геймер волен закрыть глаза на все тактические «навороты» и играть во «Вторую мировую», как в обыкновенную RTS.

PC ИГРЫ: Осмелимся предположить, что в таком «хардкорном» проекте немалое внимание уделяется исторической достоверности. Какими источниками вы пользуетесь?

Д. Ф.: Достоверность – одна из причин столь продолжительного периода разработки (*игра создается уже около пяти лет – прим. ред*). Ведь наша команда не упускает ни один источник информации, в ход идет буквально все: от интернета до военных архивов. На этом фронте мы встретили немало трудностей. Например, было совсем непросто достать старые топографические карты нужных нам территорий. Дело в том, что карты подходящего масштаба имеют гриф «Секретность». К счастью, все проблемы удалось решить, хотя и не без помощи поклонников проекта. Так, мы получили внушительный набор материалов из Польши. Для создания техники использовались чертежи, причем немало, у нас ведь около ста пятидесяти разновидностей боевых машин. Мы активно изучали книги, журналы и фотографии. Над проектом трудилось два исторических консультанта, также участвовавших в разработке ***«Ил-2»*** и ***«Блицкриг 2»***. Многие эпизоды игры можно без сомнения назвать реконструкцией реально происходивших событий.

PC ИГРЫ: То есть ваш проект имеет все шансы попасть в школьную программу по изучению Великой Отечественной? Кстати, сколько всего будет сторон и за кого можно поиграть?

Д. Ф.: Запланировано пять кампаний: польская (1939 год), французская (1940), германская (39-45), советская (41-45) и союзников

(43-45). Правда, первые две непродолжительны, но это обусловлено исторической действительностью. А вот прохождение трех других займет немало времени.

PC ИГРЫ: А почему вы вообще взялись делать игру про Вторую мировую? Ведь тема уже изрядно «заезжена» в игровой индустрии.
Д. Ф.: Начнем с того, что начинали мы, еще когда игр о Второй мировой войне было не так много. Конечно, сейчас рынок насыщен проектами сходной тематики. Однако мы ориентируемся на «хардкорщиков», поэтому своего покупателя «Вторая мировая» точно найдет. Тема войны достаточно глобальна, чтобы выпустить по ней еще не один проект. К тому же, нам просто интересно работать в данной области, ведь это – история нашей страны.

PC ИГРЫ: Будем надеяться, в дальнейшем вы порадуете нас еще несколькими проектами. Кстати, над чем коллектив трудился до «Второй мировой»?
Д. Ф.: Основной костяк команды – новички в индустрии. Состав менялся не раз, с нами работали даже создатели «Ил-2», но со временем они переключились на другие игры. Для многих это первый проект такого масштаба, однако профессиональный уровень у всех достойный, за качество можете не беспокоиться.

PC ИГРЫ: Главное движок в последний момент не меняйте, как произошло с *Lada Racing Club*. Ну да перейдем, наконец, к самой войне. Нас ждет жесткая структура миссий или игрок волен выбирать, где сражаться в следующий раз?
Д. Ф.: Мы предпочли жесткую структуру. Учитывая географический и хронологический разброс сражений, она видится наиболее подходящей. Но по завершении кампании у игрока появится доступ ко всем однопользовательским миссиям в отдельности.

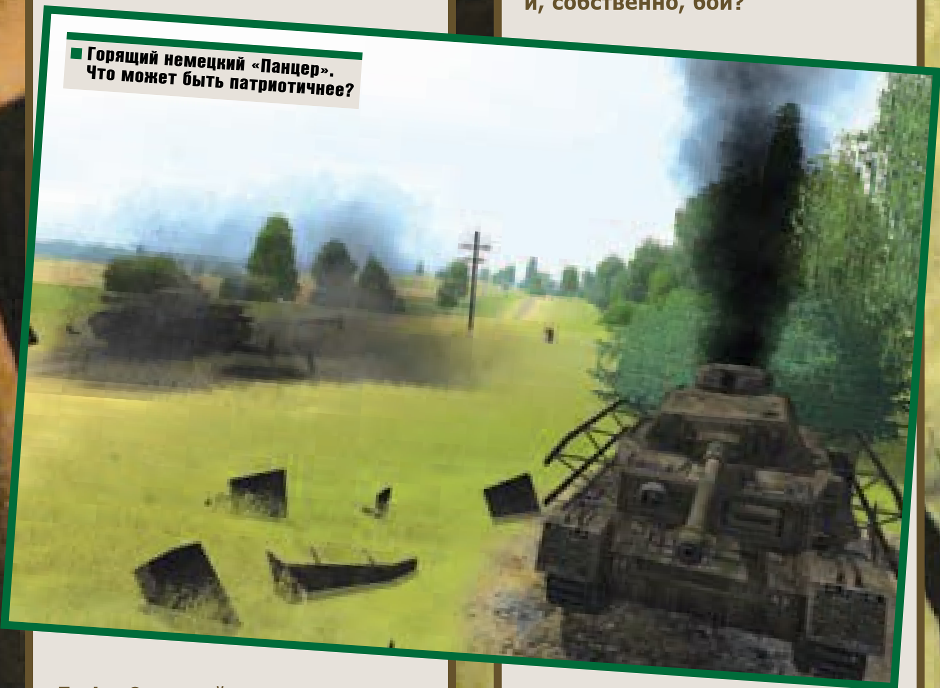
PC ИГРЫ: Да, ту же «Курскую Дугу» наверняка захочется переиграть не раз. А какие задачи вы ставите перед геймером? Стандартные «убей-их-всех» или что-то более оригинальное?
Д. Ф.: Мы стремимся к максимальному разнообразию... Поскольку основной упор делается на реализм, задачи ставятся правдоподобные. Так, чтобы захватить населенный пункт, роте необходимо провести разведку местности, обойти цель с флангов, укрепиться. Из таких заданий и строятся миссии.

PC ИГРЫ: И сколько же уйдет времени на все приготовления и, собственно, бой?
Д. Ф.: Начальные уровни «проскакиваются» примерно за двадцать минут. На поздние нередко требуется около часа. То есть средняя продолжительность – от тридцати до сорока минут. Впрочем, это мы так оперативно действуем, у неопытного игрока прохождение займет гораздо больше времени.

PC ИГРЫ: В любой исторической стратегии так и тянет перекроить прошлое на свой лад. У вас это можно сделать?
Д. Ф.: Нет. В конкретной области игрок может одержать победу, но коли уж по сценарию положено глобальное отступление, придется отступить.

PC ИГРЫ: Обидно, конечно, но историческая достоверность – святое. Насколько мы знаем, во «Второй мировой» можно заботиться буквально о каждом танкисте и артиллеристе. Не погрязнет ли игрок в микроменеджменте?
Д. Ф.: Внимание к деталям зависит от самого игрока. Можно выбирать оружие и патроны каждому солдату, скрупулезно следить за развитием бойца, а можно по старинке обводить вояк рамкой и бросать их в атаку. Одно другому не мешает.

PC ИГРЫ: А победить так получится?
Д. Ф.: В начальных миссиях, пожалуй, да. Ну, и на минимальной сложности тоже.



Горящий немецкий «Панцер». Что может быть патриотичнее?

ГЛАЗА РАЗБЕГАЮТСЯ

На вопрос, сколько же видов техники будет представлено в игре, разработчики скромно говорят: около ста пятидесяти. Причем речь идет не только о стандартных танках (как, скажем, «Шерман»), но и куда менее известных транспортных средствах. Ты, например, увидишь настоящие аэросани, которые применялись советскими войсками в зимних боях. Жаль, знаменитого сверхтяжелого танка Maus не будет. Разработчики не желают идти наперекор исторической достоверности: бронированный гигант не успел толком поучаствовать в боях Второй мировой войны.







Так на поле боя смотрят командиры.

КАРТИНКА

К сожалению, длительный период разработки сказался на внешнем виде *«Второй мировой»*: графически она серьезно отстает от современных стратегий. Странная особенность: игра лучше всего выглядит при максимальном приближении, когда виден каждый винтик на броне танка, утопающего в густой траве. Стоит только отдалить объектив, и взору предстает не шибко симпатичный пейзаж.



PC ИГРЫ: Представляем, каково придется на максимальной... Как сильно игра наказывает полководцев за ошибки? Можно ли проиграть только из-за того, что, например, неправильно расположил танк?

Д. Ф.: Давайте рассмотрим на примере. В одной из миссий немецкой кампании нужно устроить засаду на автоколонну врага. У игрока среди прочего есть два «Тигра». Танки можно поставить так, что неприятель «ляжет» под огнем практически без перестрелки. Но стоит сместить машины на сто метров, и их наверняка подобьют. Все как в жизни: солдат и технику нужно беречь, к диспозиции войск подходить тактически грамотно, заострять внимание на мелочах.

PC ИГРЫ: А вдруг на кухне молоко убежит? Смогут ли войска какое-то время обходиться без пригляда?

Д. Ф.: Мы очень долго возились с AI, и не зря потратили время. Отправив пехоту в атаку, вы можете спокойно переключиться на другой фронт. Солдаты самостоятельно выполняют задачу, действуя по ситуации. Допустим, их начали обстреливать. Бойцы бросаются на землю, раненые отползают назад. Деморализованные войска хаотично отступают. К примеру, если рядом взорвался «свой» танк, а командира убили, солдат запросто струсит. Спасовал один – остальные, глядя на него, тоже могут дать деру. Правда, через некоторое время они опомнятся и вернутся в строй.

PC ИГРЫ: Да уж, AI у ребят серьезный.

Д. Ф.: И у врага тоже! Представьте, союзные войска таки взяли вражескую позицию. Но у противника остался резерв, которым он не преминет воспользоваться, если, конечно, поставленные задачи позволяют. Компьютер постоянно анализирует обстановку и в зависимости от ситуации отступает или бросает в бой дополнительные силы.

PC ИГРЫ: Уже боимся! А можно ли в игре отдавать приказы на «паузе»?

Д. Ф.: Конечно, мы же не изверги! Игрок всегда может взять тайм-аут, чтобы не спеша оценить обстановку.

PC ИГРЫ: А, ну тогда бояться нечего. А откуда берутся войска? Мы где-то их производим?

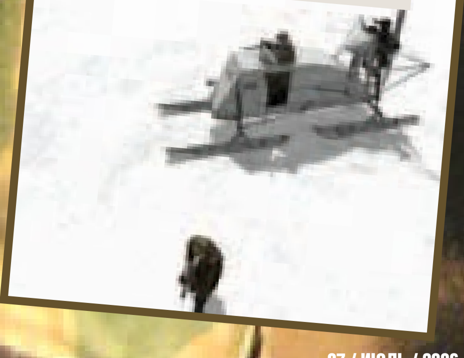
Д. Ф.: Нет, на каждое задание выдается фиксированный набор юнитов, но часть ветеранов (в боях солдаты обретают опыт) можно захватить из предыдущих операций. За выполнение миссий начисляются очки. Они-то и служат разменной монетой при «покупке» дополнительных войск.

PC ИГРЫ: Нет ничего приятнее, чем обрушить отряд ветеранов на желторотых вражеских неучей. Какие именно преимущества получают опытные воины?

Д. Ф.: Есть четыре основных направления для развития: вождение, наведение на цель, разведка и лидерство. Чем выше уровень этих характеристик, тем лучше боец осуществляет ту или иную деятельность. Соответственно, танк с опытным экипажем гораздо эффективнее танка с новичками. Теоретически, за рычаги управления можно посадить любого солдата, но двигаться машина будет медленно, постоянно останавливаясь и сбиваясь с курса. Боевые навыки развиваются в сражениях, а лидерство, благодаря которому из рядовых получаются командиры, повышается после присвоения бойцу наград и званий (отличившихся выбирает игрок). Также персонажи наделены двумя неизменными свойствами: обучаемостью и сообразительностью. От них зависит скорость развития воина и его потенциал. Так, глупого вояку никак не превратить в хорошего командира.

PC ИГРЫ: То есть ветеранам отводится важная роль? А имеет ли смысл прокачивать пехоту? Зачастую она выступает «пушечным мясом».

Д. Ф.: При грамотной тактике пехота – «царица полей». Возьмем танковое сражение. Тяжелые машины



Хит сезона – аэросани! Для всех любителей экстремальных видов спорта.



«Тигр» затаился в кустах и поджидает добычу.



А ты говоришь «пушечное мясо». Сейчас один солдатик «уложит» целый танк!

ползут на супостатов, но их обязательно сопровождают пехотинцы. Пока танкисты уничтожают пулеметы, артиллерию и бронемашины врага, простые автоматчики «снимают» неприятельских гранатометчиков и командиров. Пехота способна оказать огромное влияние на ход боя. Техника слишком неповоротлива, а пешим воинам ничего не стоит быстро добежать до вражеского окопа, обойти его сбоку и «вычистить» гранатами. Каждый пехотинец на вес золота!

PC ИГРЫ: Но ведь и без танков не повоюешь! Можно ли захватывать вражескую технику?

Д. Ф.: С помощью кумулятивных фугасов можно ликвидировать экипаж любой бронемашины и посадить в нее своих солдат. Но если при захвате вы повредите гусеницы, поездить уже не удастся. Ремонтировать технику на поле боя нельзя – опять же, дань реализму. Разве в жизни за двадцать минут танк восстановишь? Да еще когда кругом снаряды рвутся!

PC ИГРЫ: Значит, будем беречь гусеницы. А насколько интерактивны уровни? Можно ли, например, разрушать дома, копать траншеи?

Д. Ф.: Нет, увы. Мы снова становимся заложниками реализма, ведь окоп за пару минут не соорудить. Хотя проложить в лесу просеку можно, техника легко валит деревья. Да и сараи с заборами перед танком не устоят. Можно взрывать дома. Но этим интерактивность ограничивается.

PC ИГРЫ: Мы все помним универсальное оружие *«Блицкрига»* – артиллерию. Зная, где находится враг, можно было покончить с ним одной артподготовкой. У вас будет также?

Д. Ф.: Артобстрел далеко не так эффективен, как в «Блицкриге». Без визуального контакта попасть по врагу практически невозможно.

PC ИГРЫ: Зато грохочет будь здоров! Как обстоят дела со звуком?

Д. Ф.: Часть звукового ряда записана «вживую», часть взята из фонотек. Каждая деталь машины – мотор, гусеницы, башня – скрипит и стучит по-своему. Если что-то повреждено, вы сразу поймете это по скрежету. Более того, по лязгу перезаряжающегося орудия вы сможете определить, к чьей армии относится танк. Так, электрический зарядный механизм немецких машин гудит по-особенному.

PC ИГРЫ: Но что мы все о танках? А как же самолеты?

Д. Ф.: Авиация представлена у нас примерно в том же объеме, что и в «Блицкриге». В распоряжении игрока есть бомбардировщики, штурмовики, истребители и разведчики. Однако непосредственно управлять ими нельзя, разрешено лишь вызывать «рыцарей неба» для поддержки.

PC ИГРЫ: А какой компьютер понадобится для комфортной игры?

Д. Ф.: Пока можем огласить лишь примерные требования. Минимальная конфигурация: процессор 2.4GHz, 512MB «оперативки», видеокарта уровня GeForce FX5700. Рекомендуемые: процессор с частотой порядка 3.2GHz, 1024MB оперативной памяти, видеокарта последнего поколения.

PC ИГРЫ: Напоследок, расскажите что-нибудь интересное нашим читателем, чего мы не коснулись в беседе.

Д. Ф.: Мы много говорили о технике, но только вскользь затронули модель повреждений. Для ее просчета игра тщательно обрабатывает скорость, угол полета и тип снаряда. На основе полученных данных решается, сколько человек из экипажа погибнет, какие агрегаты выйдут из строя... На этом даже основано несколько миссий. В одном из заданий игроку выдаются две легкие пушки, с помощью которых необходимо подбить тяжелые танки врага. Попадание «в лоб» не прошибет броню, стрелять придется строго по гусеницам. Дабы полководец не мучился дилеммой «пробьет – не пробьет», мы создали в интерфейсе специальный индикатор. Он показывает, сколько миллиметров брони «осилит» тот или иной боеприпас в зависимости от расстояния. Удобная штука!

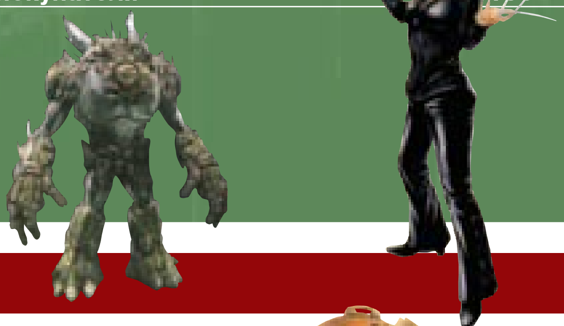
PC ИГРЫ: Скорее бы увидеть все это великолепие в деле. За этот год управитесь?

Д. Ф.: Да, мы уже начинаем бета-тестирование и к сентябрю надеемся сдать мастер-диск в печать.



РЕЦЕНЗИИ





ЗАЖИГАЙ!

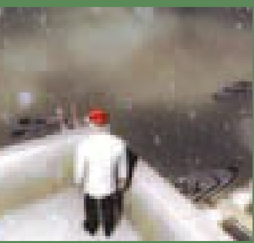
В этот раз мы подготовили для тебя совершенно немыслимое количество рецензий по первоклассным проектам. Чего только стоят такие титаны, как *Hitman: Blood Money* и *Heroes of Might and Magic 5*! Да и новая *Ghost Recon: Advanced Warfighter* не подкачала – такого красивого тактического шутера мы еще не видели. А как звучит! Это полное погружение в игру без шлема, перчаток и прочих научно-фантастических радостей – только ты и толпы чертовски смышленых террористов. Здорово зажигает и долгожданная RTS *Rise of Legends*. Ты представляешь, среди трех представленных в игре рас нет ни орков, ни эльфов. Это прямо мистика какая-то! Как знать, быть может, последователи Леонардо Да Винчи тоже когда-нибудь станут совсем обычными, но пока… Пока это самый оригинальный народец во всем игромире! Не забудь почитать о *Lula 3D*, вернее, даже не почитать, а посмотреть. Мы заготовили для тебя несколько очень пикантных картинок – блондинка позировала для «PC ИГР» в чем мать родила. Ох, и жаркое же выдалось лето…

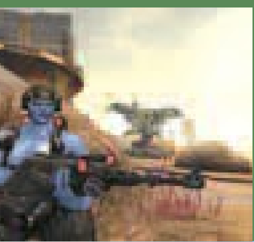












СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше чем результат математических операций! Что же они означают?

0 - 0.5

Какое-то программное недоразумение – его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» – чисто поглумиться.

1.0 - 2.0

В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но всепоглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

2.5 - 3.5

Халтура, но не совсем безнадежная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра; или разработчика; или фильма, по лицензии к которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

4.0 - 5.0

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоем винте на недельку-другую, удостоившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра – то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

5.5 - 6.5

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стильности, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выполняют свою задачу – предоставляют увлекательное времяпрепровождение.

7.0 - 8.0

Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдешь не раз и не два.

8.5 - 9.5

Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплеерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их проходят снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

10.0

Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются «шедеврами».

НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!

В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две, либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом – от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «**ПОЙДЕТ**». В графе «**ПОЛЕТИТ**» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта **GameRankings.com**. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.



HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

НОВЫЙ ОБЛИК «ГЕРОЕВ»



Текст: Алексей "Chikitos" Ларичкин

Ищи патчи на диске!

ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based Strategy

ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Nival Interactive

РАЗРАБОТЧИК
Nival Interactive

ПОЙДЕТ
Процессор 1.5 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L), 2Gb пространства на HDD

ПОЛЕТИТ
Процессор 2.5 GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb, T&L), 2Gb пространства на HDD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.nival.com/homm5_ru

Принято думать, что игровые журналисты – счастливые люди. Знай себе гоняй целыми днями в *Half-Life* или в *Warhammer 40k*. За это еще и деньги платят... На самом деле профессия игрожура – страшное проклятие. Когда геймеры, пуская пузыри, играют в очередной хит, мы с внеземной тоской смотрим на релизный диск и завидуем читателям. Все это мы видели, причем частенько в неприглядном виде, на этапе альфа-, бета- и демо-версий. Давно прошли детские восторги, утихли игровые страсти. Чему тут радоваться?

Свежий пример – *Heroes of Might and Magic V* (HoMM5). Мы, кажется, уже все рассказали о проекте и наигрались в «Героев» до зеленых чер..., тьфу ты, до розовых бесов. Когда проходит пора упоения, наступает время для вдумчивого анализа.



Города Волшебников обычно парят в небесах, но при атаке мгновенно спускаются на бренную землю.

Нет смысла в двадцатый раз рассказывать, что же представляют собой пятые *«Герои»*. Если тебя интересуют подробности, перечитай еще разок тему третьего номера «PC ИГР». В двух словах, пятая часть HoMM настолько близка к удачной третьей, насколько это вообще возможно. Сомнительные нововведения четвертой серии оставлены за бортом, осуществлен переход в 3D, внесены уместные изменения, переделаны системы магии и развития героя. Помогло ли это возродить великую серию? Вот об этом и поговорим.

ГЕРОИ-ТЕЛЕПАТЫ

Первым делом мы кинулись смотреть кампании, памятуя, что в прошлых частях у New World Computing с ними как-то не ладилось. Вот и Nival не сдюжил. Самая первая кампания оставляет гнетущее впечатление. Дело тут не только в банальном и занудном сюжете и пропитанных пафосом диалогах. С этим можно смириться. Убивают ролики на движке игры, в которых персонажи-телепаты разговаривают друг с другом, не шевеля губами. Такую дикость сейчас даже в бюджетных проектах не встретишь. Можно было бы подумать, что создатели попытались таким образом выделиться, но изредка встречаются ролики, в которых с синхронизацией губ все в порядке.

Однако самые большие претензии к игровому дизайну. Конечно, понятно желание авторов интегрировать режим обучения в кампанию, но когда на протяжении четырех миссий де-

Радостное известие: поиск оптимальных путей развития городов и героев займет не один и не два дня

О КОМПАНИИ

■ Nival Interactive готовится праздновать десятилетний юбилей – фирма была основана в ноябре 1996-го. В ее активе такие хитовые серии, как *«Аллоды»*, *«Демиурги»*, *«Операция Silent Storm»*, *«Блицкриг»*. С октября 2005 года Nival занимается также и издательской деятельностью. Сейчас в компании работает свыше 200 человек.

ФАКТЫ

6 рас и столько же сюжетных кампаний

15 – уровень героев в дуэльных схватках

40+ магических заклинаний

170 спецспособностей существ



■ Как повелось издревле, в «Утопии драконов» дают оплеух, а при благоприятном исходе боя еще и золота с артефактами.



■ Полста высших вампиров и тысяча с лишним скелетов-лучников – перед героем-некромантом не устоит никто.

решься исключительно с нейтральными монстрами, да и то по праздникам, начинает клонить в сон. Справедливости ради отметим, что уже во второй кампании геймплей куда бодрее, но сразу же запустить ее не дадут – изволь прежде пройти первую. Намек понятен: лучше начать с отдельных сценариев или немногочисленных мультиплеерных карт.

ПЛАМЕННЫЙ МОТОР

Освоение трехмерья пошло «Героям» на пользу. Яркие, насыщенные краски, завораживающие эффекты заклинаний, тянущийся за героями след, приятные модельки зданий – и движок не подкачал, и художники постарались. Как говорил Иван Васильевич, лепота! Вот только приходится постоянно вертеть камеру, чтобы не пропустить спрятавшийся за кустом сундучок. А в подземельях без этого вообще никак. На первых порах после таких манипуляций срывает башню – запутаться и потеряться в трех соснах ничего не стоит.

Впрочем, человек ко всему привыкает – привыкнешь и ты. Однако сродниться с корявым интерфейсом будет ой как сложно. Нивальцы руководствовались чистыми помыслами: главное – удобство игрока. Уменьшили меню, избавились от некоторых никчемных окошек. Но куда делась сводная информация по королевству? Почему в тактическом режиме отсутствует иконка выхода в главное меню? Куда пропала кнопка для команды «Ждать» (Wait)? На черта нужны пять закладок на экране героя? Информацию можно было представить более эргономично. Но не будем о грустном, лучше поговорим о достоинствах HoMM5.

НА НОВЫЙ ЛАД

Разработчики, несмотря на отдельные проколы, сумели сохранить дух серии. И при этом обогатили ее новыми особенностями. Про новомодный параметр «Инициатива», который определяет, насколько часто ходят существа в бою, уже столько всего сказано, что заострять на нем



■ Вот это спецэффекты! После сотворения заклинания «Метеоритный дождь» начинается форменный апокалипсис.



■ Раскачивать героя на медлительных и немощных зомби проще всего.

внимание не хочется. А вот обновленная ролевая система заслуживает самых восторженных слов. Древо умений и связанных с ними навыков героев (многие из них мы видим впервые) причудливо и по-своему прекрасно. Хороши и все шесть сторон конфликта – от Ордена Порядка до Лесного Союза. Существа разных замков, как и обещали авторы, сильно отличаются и обладают интересными способностями; удачно подобраны и специальные строения. Поиск оптимальных путей развития городов и героев займет не один и не два дня. Это, пожалуй, самое радостное известие для ценителей стратегий.

ПАРТИЯ В «ГЕРОЕВ»

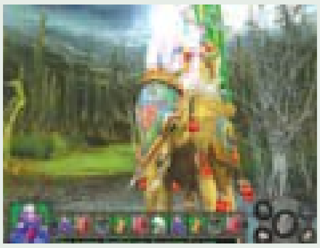
Однопользовательские кампании и сценарии проглатываются на лету – проверено на практике. Вообще-то, это десятки часов геймплея, но слишком долго нас держали на голодном пайке. После освоения сингла настает время для выяснения отношений с другими игроками.

Нивальцы включили в HoMM5 старый-добрый Hot Seat, игру по локальной сети и на серверах Ubisoft. С первыми двумя – полный порядок, а вот насчет интернет-баталий есть вопросы. Форумы пестрят сообщениями о рассинхронизациях, зависаниях, рассоединениях и битых автосохраненках. Но нам повезло: тестировали мультиплеер всей редакцией, но с серьезными ошибками не сталкивались.

Что до самих режимов, то здесь есть интересные находки, однако «Нивалу» придется приложить немалые усилия, дабы подтянуть их до хорошего уровня. Идея дуэлей (два героя сходятся в тактическом режиме) лежала на поверхности. Отрадно, что она нашла воплощение в игре. Ты можешь выбрать одного из 18-ти персонажей (по три на расу) 15-го уровня с заранее подобранным войском. Большинство героев примерно равно по силам, но на их фоне выделяется


Динамическая камера порой выдает великолепные кадры.

ЛАТАЕМСЯ



Судя по высказываниям разработчиков на форумах, второй патч к пятым *«Героям»* появится в июле. Планируется, что в него войдут новые мультиплеерные карты (в дальнейшем карты будут выкладываться без привязки к заплаткам). Также патч добавит в игру описания способностей существ. Авторы добавят опцию, отключающую автоматический облет замка, но кардинально переделывать интерфейс города не будут. Кроме того, разработчики продолжат работу над совершенствованием AI и баланса.

ПОДИ РАЗБЕРИСЬ

Отдельно пожурим разработчиков за недостаток внутриигровой документации. Пройдет немало часов, прежде чем ты поймешь, что означают способности различных существ, ведь никаких описаний не прилагается. Что такое «Ядовитые брызги», «Смертельная хватка» или «Взрыв»?

Разобраться в зависимостях между умениями и способностями героев тоже нелегко. Такая информация по идее должна быть в руководстве к игре, но ее там днем с огнем не сыщешь. Хорошо хоть фанаты постарались – http://heroes.ag.ru/h5/skillwheel.

Необходимые пояснения по каждому из героев на этапе генерации карты тоже отсутствуют. Особенно сильно это напрягает в многопользовательском режиме, когда очень важно выбрать нужного персонажа. Чем занимаются «Говорящий с ветром» и «Рабовладелец», перевязанный садомазоремнями? Черт их знает…




Взглянув на вражеский город, можно на глазок определить его уровень развития.


Черт, они умеют открывать рты! А еще полчаса назад обменивались мыслями, накрепко сжав губы.



Надо отдать должное разработчикам – магическая книга наглядна и удобна в обращении.

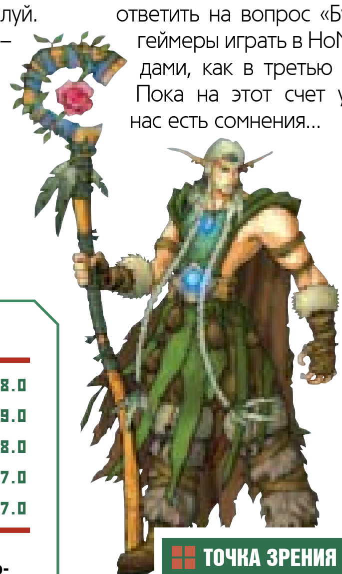


Поле боя при атаке замка гораздо больше, чем в обычном сражении за пределами крепости.

пара-тройка явных фаворитов. Работы по отладке баланса в дуэлях уже ведутся: скорее всего, игроки смогут создавать свои, так называемые, пресеты.
«Режим призрака», прямо скажем, на любителя. Во время хода противника ты можешь управлять бестелесным созданием. Призрак разведывает территории, проклинает вражеские шахты и героев противника, очаровывает нейтральных монстров и т.д. Неприятель тоже занимается мелкими пакостями. Это не так уж и мешает, но несколько раздражает – приходится постоянно нейтрализовывать проклятия. Впрочем, быть может, тебе этот режим придется по душе.
Единственное, что удручает, – мы так и не нашли противоядия от некромантов, штампующих скелетов-лучников и поднимающих нежить с помощью «дешевого» заклинания «Воскрешение» (стоимость – всего-то шесть очков маны). Нам показалось, что играть в мультиплеере против соперника, заправляющего мертвяками, бесперспективно. Но далеко идущих выводов о балансе делать не будем – эксперименты еще не закончены.

Занимательная арифметика

Неоднозначная игра. С точки зрения новичка – яркая, занимательная; где-то баллов 8, не меньше. С позиции ветерана, настроенного на долгое общение, – не доведенный до ума, но, тем не менее, интересный проект. На семерочку, пожалуй. Среднее арифметическое – 7.5. Это и есть более-менее объективная оценка HoMM5 v1.0.
Но мы накинули еще полбалла в счет будущих патчей, отдавая должное работоспособности нивальцев и их желанию облагородить проект. Первая заплатка уже вышла и подчистила кучу мелких ошибок. Запланировано выпустить еще как минимум два патча, причем долгожданный редактор карт появится только в v1.3. Вот тогда и настанет момент истины, и мы сможем четко ответить на вопрос «Будут ли геймеры играть в HoMM5 годами, как в третью часть?» Пока на этот счет у нас есть сомнения...



Чем занимаются «Говорящий с ветром» и «Рабовладелец», перевязанный садомазоремнями? Черт их знает...



Мнение редакции

Интересность	8.0
Графика	9.0
Звук и музыка	8.0
Игровой дизайн	7.0
Интерфейс	7.0

+ Достоинства: Нивальцам удалось сохранить дух серии. Удачные изменения в ролевой и магической системах. Великолепная графика и приятная музыка.

– Недостатки: Скучноватый сюжет и отдельные кампании, убогие ролики, недостаток нормальной документации, корявый интерфейс, отсутствие редактора карт.

Итого 8.0 Любопытный, но сыроватый проект. Ждем патчей!

Точка зрения

GameRankings.com

Средняя оценка 7.6

Оценка читателей 8.3

RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

СТРАТЕГИЯ, НЕПОХОЖАЯ НА ОСТАЛЬНЫЕ



ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

PC

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Microsoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1C
РАЗРАБОТЧИК	Big Huge Games
ПОЙДЕТ	Процессор 1.3GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 4GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 8
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Три CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.riseoflegends.com

Текст: Илья Зибирев

Есть такое мнение: в жанре стратегий в реальном времени придумать что-нибудь новое очень сложно. Это касается и игрового процесса, который исправно слизывается с самых успешных представителей жанра, и сюжета. В мире RTS заправляют эльфы, фашисты и инопланетяне с моджахедами, а на что-то посвежее надежды нет.

А вот разработчики из студии Big Huge Games, которая находится под отеческим крылом Microsoft, решили сломать все стереотипы и доказать, что не штампами едиными живет жанр. И, нужно сказать, получилось у них весьма неплохо.

Rise of Legends развивает идеи, заложенные еще в первой части серии, *Rise of Nations*. Авторы успешно совместили элементы классической RTS и глобальных стратегий с долговременным развитием и наукой (впрочем, по сравнению с Rise of Nations этот элемент стал играть менее важную роль).

Но главное достоинство Rise of Legends – три народа, на противостоянии и нередком сотрудничестве которых основан сюжет. Впрочем, обо всем по порядку.



Cuotl строят свои здания буквально из воздуха.

ТРОЕ В ЛОДКЕ

Для Rise of Legends в Big Huge Games создали три расы, радикально отличающиеся друг от друга как внешне, так и идеологически. Конечно, до разнообразия *StarCraft* игре далеко, но все равно приятно.

Первыми по списку идут Vinci, внешне похожие на жителей Венеции XVI века. Пылкие южане славятся своей военной техникой. Далее следуют хозяева пустынь – Alin. Их города попали на экраны мониторов прямиком из сказок «Тысячи и одной ночи». На службе гостей с востока состоят джинны, ифриты, огненные птицы и другие герои арабских легенд; их бойцы созданы из огня и стекла. Последними по счету, но не по силе, идут инопланетяне, подозрительно смахивающие на североамериканских индейцев. Они называют себя Cuotl, поклоняются Солнцу и атакуют врага при помощи летающих тарелок.

Авторы создали три расы, радикально отличающиеся друг от друга как внешне, так и идеологически

СДЕЛАНО СВОИМИ РУКАМИ

По сравнению с традиционными RTS Rise of Legends несравнимо сложнее и интереснее. Авторы придумали множество различных фишек, которых ты

О КОМПАНИИ

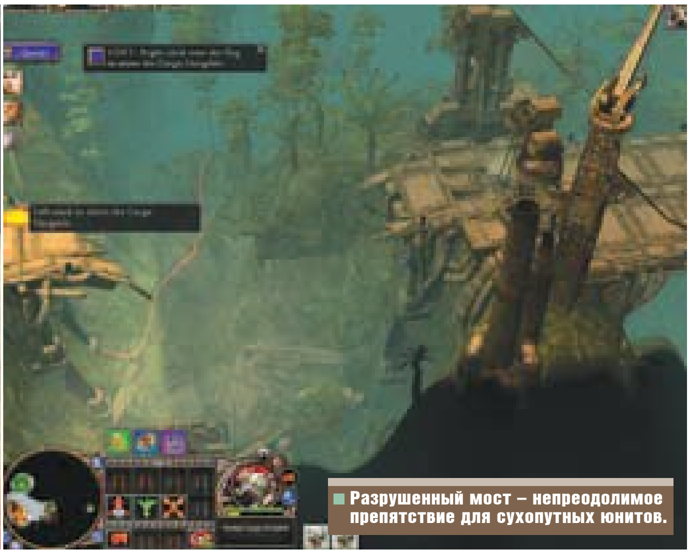
Big Huge Games – студия с огромным опытом работы в игровой индустрии. Ее основатели – Тим Трейн (Tim Train), Дэвид Инскоур (David Inscore), Джейсон Коулман (Jason Coleman) и Брайан Рейнольдс (Brian Reynolds) принимали участие в создании таких хитов, как *Civilization II*, *Colonization* и *Alpha Centauri*.

ФАКТЫ

- **3** непохожих друг на друга народа
- **3** скучных сюжетных кампании
- **3** разновидности ресурсов
- **4** вида городских районов



Механические люди – истинные мастера ближнего боя.



Разрушенный мост – непреодолимое препятствие для сухопутных юнитов.

не встретишь ни в одной другой стратегии. Взять хотя бы города.

Big Huge решила разбить их на районы, уникальные для каждой из сторон. Одни приносят ресурсы для дальнейшего развития, другие – даруют бонусы. Прежде чем что-нибудь построить, как следует подумай, ведь больше четырех районов приобретать нельзя. Впрочем, можно захватить или купить за звонкую монету уже полностью застроенные нейтральные поселения.

Увы, создавать города на пустом месте нельзя. Зато можно возводить отдельные здания – это уже ближе к принятому в RTS укладу. Для разных типов войск предназначена своя «производящая» постройка; кроме того, у каждой расы есть аналог лаборатории и специальные защитные сооружения.

Когда дело доходит до войны, выясняется, что заведомо выигрышных комбинаций юнитов или возможности задавить врага числом здесь нет. Классическая схема «камень-ножницы-бумага» действует на все сто. Пехота ловко штурмует города, но пасует перед бойцами-середнячками. Те, в свою очередь, тушуются перед тяжелой и воздушной техникой, но и на нее управа найдется.

Штурм города – задачка не из легких. Для начала нужно снизить «энергию» осаждаемого населенного пункта до нуля, а потом подождать, пока штурм закончится – это еще минуты две. Если на твоей стороне несомненное численное превосходство, можно и не ждать, пока город будет разрушен, а щелкнуть на специальной иконке – на ней показано, сколько солдат нужно для немедленного захвата.

Армии ведут в бой герои. Харизматичные персонажи и божества наделены множеством полезных суперспособностей и готовы использовать их за скромное вознаграждение.

ГЛОБАЛЬНАЯ И СТРАТЕГИЧЕСКАЯ

Rise of Legends, в отличие от большинства типичных RTS, не предлагает тебе списка миссий,



На глобальной карте можно получить исчерпывающую информацию по каждой провинции.



Бог смерти Czin в одиночку может противостоять целой армии. Главное, чтобы хватило энергии.



Богиня штормов Shok с легкостью переносит целую армию глубоко в тыл врага.

ЗАВЕТЫ ДА ВИНЧИ



Последователи Леонардо Да Винчи– механики Vinci – не были бы так привлекательны, если бы не их наука. Дело в том, что каждый индустриальный район города дает тебе одно «техническое очко», на которое можно прикупить какую-нибудь специальную разработку. Это может быть автоматизация добычи тимониума (один из ресурсов), робот снайпер, скаут-невидимка или экспериментальный террорист Зеке(харизматичная бочка с ножками, несущая смерть и разру шение).

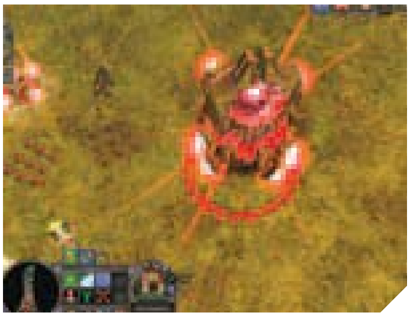
по которому будет развиваться игра: от азов управления юнитами до финального боя у вражеской столицы. Напротив, в каждой из трех кампаний у тебя есть главная цель, пара второстепенных и глобальная карта, поделенная на провинции. Ты волен сам определять, куда направить войска в следующий ход. Можно один раз переместить армию на соседнюю дружественную территорию и единожды напасть на владения неприятеля.

Стратегию прохождения также придется выбирать самостоятельно. Можно, например, резво доскакать до вражеской столицы и осадить ее. Вот только победить вряд ли удастся. Дело в том, что каждая захваченная провинция снабжает тебя несколькими бонусными очками. Накопив определенную сумму, ты сможешь улучшить навыки героев, приобрести доселе недоступных бойцов, пополнить армию новобранцами и укрепить оборону своих поселений. Кроме того, некоторые провинции предоставляют особые бонусы вроде мгновенного лечения, ремонта юнитов и других приятных вещей. Очевидно, что, только собрав внушительную армию и поднаторев в экономике, можно поглядывать на чужие территории.

Важно отметить, что полководцы противника тоже не стоят на месте. Если, увлекшись победоносным вторжением, ты проворонишь вражескую армию, пробирающуюся к твоим границам, то последствия могут быть самыми печальными.

ЛЕТАЮЩИЙ ГОРОД

Отличительная особенность строений инопланетной расы Cuotl заключается в том, что они могут... летать. Совершенно не обязательно возводить казармы и прочие военные сооружения прямо перед линией фронта – достаточно погрузить свои войска в уже имеющиеся здания и отправить их поближе к неприятелю. Строения Cuotl отлично справляются с ролью транспортных судов и с успехом держат оборону при наличии гарнизона. К сожалению, летящие здания – хорошая мишень для неприятеля, так как в воздухе они отстреливаться не могут. Что, впрочем, несколько компенсируется защитным полем, которое ненадолго предохраняет строения от посягательств врага. К сожалению, переместить по карте целый город тебе не позволят. Поэтому, отправив большую часть зданий на передовую, будь готов к тому, что противник может неожиданно напасть на основную базу.



БУЛЬВАРНОЕ ЧТИВО

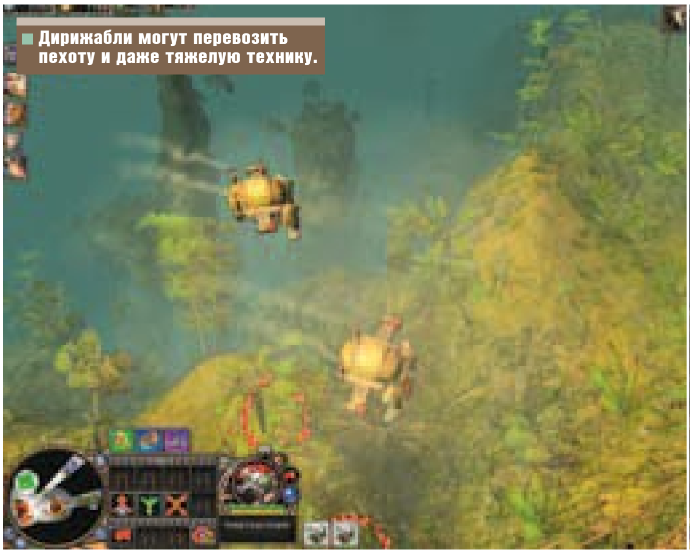
Главный недостаток Rise of Legends – сюжет. Авторам удалось придумать три замечательные, оригинальные и интересные расы. Но толково обосновать их присутствие в виртуальном мире и связать местные неурядицы в пристойный сюжет в Big Huge Games так и не смогли. Игра разделена на три кампании, но уже первая навевает



Большинство строений Cuotl снабжено защитными полями.



Мимо этой монстроузной системы ПВО не пролетит ни один дирижабль.



Дирижабли могут перевозить пехоту и даже тяжелую технику.



Владения Vinci изобилуют различными живописными конструкциями.

тоску. Вместо леденящих кровь страстей, хитроумных заговоров и ловких нападений на неприятельские тылы – унылые диалоги, шаблонные фразы и очень туманные намеки на то, что же здесь, собственно, происходит. Во второй кампании все становится несколько бодрее, но все равно совсем не так хорошо, как хотелось бы.

ПРОЧИЕ ПРЕЛЕСТИ

Интерфейс игры рождает самые теплые чувства. Авторы умудрились разместить все необходимые кнопки и панели таким образом, что трудностей с управлением практически не возникает – несмотря на то что количество одновременно находящейся на экране информации очень велико. Единственное нарекание вызывает мини-карта. Хотя она очень удобна для ориентации на местности (вращаешь экран – вращается и карта), найти на ней нужный город или здание непросто, так как они отображаются в виде слишком маленьких иконок.

Что до графики, то Rise of Legends еще год назад привлекала наше внимание картинками с обилием блестящих никелированных поверхностей, роскошных взрывов и захватывающих дух пейзажей. Скриншоты не врали: все действительно настолько красиво. Особенно порадовали города и техника Vinci со множеством паровых механизмов и огромных шестерней.

Звук, к сожалению, от графики отстает. Не сказать, чтобы он был плохим, нет. Просто от игры такого масштаба ожидаешь соответствующего уровня озвучки. Музыка-то хороша, а вот герои и войска рапортуют с какими-то шумами да скрипами.

ХОТИМ ЕЩЕ!

Рассказать вкратце о такой масштабной стратегии, как Rise of Nations: Rise of Legends, невозможно. Однако главное ты, надеюсь, усвоил: эта стратегия слишком хороша, чтобы остаться незамеченной. Недостатки вроде скучной однопользовательской кампании, конечно, несколько портят впечатление от прохождения, но в целом – очень неплохо.

Конец игры недвусмысленно намекает – будет дополнение. Лично я его уже жду. А ты, читатель?

НА СЛУЖБЕ ГОСТЕЙ С ВОСТОКА СОСТОЯТ ДЖИННЫ, ИФРИТЫ, ОГНЕННЫЕ ПТИЦЫ И ДРУГИЕ ГЕРОИ АРАБСКИХ СКАЗОК





МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9.0
ИНТЕРФЕЙС	9.0

+ ДОСТОИНСТВА: Интересная концепция развития и науки; множество необычных боевых юнитов; зрелищные сцены битв и осады городов; три необычные расы.

– НЕДОСТАТКИ: Невыразительная одиночная кампания надоедает буквально с первых минут; скучный сюжет; озвучка персонажей могла бы быть и лучше.

ИТОГО 8.5 Оригинальная стратегия с множеством находок, но скучной кампанией.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.4

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.4

TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ СОЛДАТЫ ПРОТИВ ТЕРРОРА



Текст: Борис Соколов

Ищи видеообзор на диске!

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Tactical Shooter

ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
GFI/Руссобит-М

РАЗРАБОТЧИК
GRIN

ПОЙДЕТ
Процессор 2.0GHz, 1.0Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

ПОЛЕТИТ
Процессор 2.8GHz, 2.0Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ghostrecon.com/us/ghostrecon3/index.php

Когда после анонса *Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter* на прошлогодней выставке Electronic Entertainment Expo стало известно, что студия Red Storm Entertainment сосредоточилась на приставочной версии, а разработку варианта для PC поручили компании GRIN, в голову закрались сомнения. А сумеют ли шведские разработчики вытянуть на своих плечах столь мощный проект? Сделают ли первоклассный тактический шутер? Ведь созданием игр этого жанра они никогда не занимались. Спустя год все стало на свои места. Справились, смогли.

ВОЙНА ТЕХНОЛОГИЙ

Действия игры разворачиваются в 2013 году. Ученые из различных военных ведомств придумали революционную технологию под названием Integrated Warfighter System. Суть ее проста: при помощи нового поколения радио- и видеосвязи солдаты выслеживают противника задолго до его появления в зоне прямой видимости, а значит, получают весомое преимущество в бою. Не размениваясь по мелочам, генералитет решил опробовать изобретение на элитном отряде «Призраков».

Тем временем в небе над Никарагуа был сбит американский самолет-разведчик, напичканный секретной электроникой. Его обломки тотчас попали к террористам в Мексике. Мало того, боевики настолько обнаглели, что решили взять в заложники участников международного саммита в Мехико, а заодно устроить в стране настоящую революцию.

Не трудно догадаться, что усмирять целое государство предстоит четверым спецназовцам из отряда «Призраки». Периодически командование помогает сорвиголовам артиллерийским огнем, бронетехникой или же организовывает поддержку с воздуха (авиация представлена разведывательным дроном, вертолетами и самолетами), но чаще всего приходится разбираться с многочисленными врагами самостоятельно. На первый взгляд силы команды невелики: снайпер, пулеметчик и двое ребят со штурмовыми винтовками. Но на самом деле, перед нами настоящие боевые машины.

УРОКИ ВЫЖИВАНИЯ

Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter влюбляет в себя с первой секунды. Чего только стоит стартовая сцена



Засевшие в броневике пехотинцы решили выбраться наружу в самый неподходящий момент.

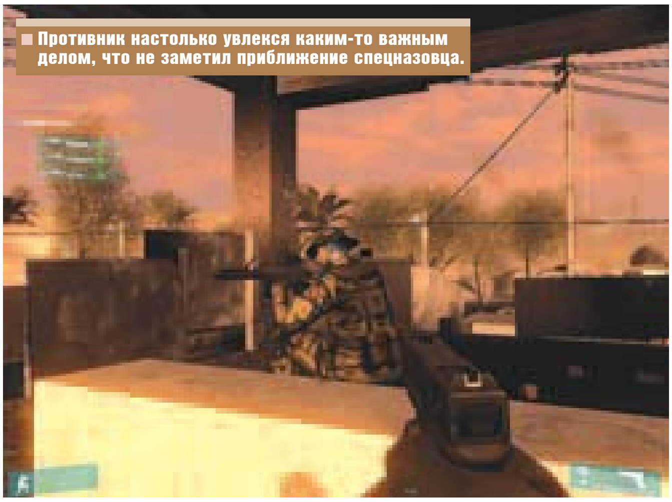
В ОТЛИЧИЕ ОТ ПЕРВОЙ ЧАСТИ ИГРЫ ЧЕТКОЙ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ У БОЙЦОВ НЕТ. ТЫ ВОЛЕН ВЫБРАТЬ ИМ ЛЮБОЕ ОРУЖИЕ

О КОМПАНИИ

■ GRIN была основана в 1997 году братьями Андерссон (Andersson). В послужном списке числятся две футуристических гонки: *Ballistics* и *Bandits: Phoenix Rising*. Также эта шведская студия в свое время создавала симулятор для нужд местного министерства обороны.

ФАКТЫ

- **1** разведывательный дрон
- **2** режима ведения огня
- **4** вида модернизации оружия
- **4** спецназовца борются с террором



■ Противник настолько увлекся каким-то важным делом, что не заметил приближение спецназовца.

десантирования с борта самолета! Некоторое время находишься в состоянии свободного падения и видишь, как из мутного пятна перед глазами вырастает мегаполис с множеством высотных сооружений. Затем раскрывается парашют, и ты медленно кружишь над городом, наслаждаясь последними секундами мирной жизни.

Тренировочная миссия удачно вплетена в общую сюжетную канву. Ты учишься ходить гуськом, ползать по-пластунски, аккуратно выглядывать из-за угла, после чего отправляешь на тот свет нескольких врагов, воссоединяешься с остальными членами подразделения и в боевых условиях постигаешь азы управления командой. Дальше начинается самое интересное.

КОМАНДИРСКИЙ ТАЛАНТ

После окончания миссии или в специально отведенных местах можно сменить экипировку: выбрать новое оружие, прикрутить к «стволу» глушитель, прицепить рукоятку, оптический прицел или же подствольный гранатомет. В отличие от первой части игры четкой специализации у бойцов нет. Ты волен выбрать им любое оружие. Иногда полезно отказаться от снайперской винтовки и повысить общую огневую мощь отряда за счет дополнительного пулемета. А порой – наоборот, лучше отстреливать врагов с дальних дистанций.

Переключаться между бойцами нельзя. Всю игру ты проведешь в шкуре командира отряда – капитана Скота Митчелла. Зато с помощью миниатюрного электронного дисплея сможешь следить за тем, что перед собой видят остальные напарники и координировать их действия.

Управление тройкой подопечных больше всего напоминает

НАСТОЯЩАЯ ФИЗИКА

И без того недурная физическая модель ***Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter*** может стать совершеннее, если установить специальную железку под названием **AGEIA PhysX**. Данное устройство вместо процессора занимается более детальной обработкой данных о повреждении различных видов поверхностей, а также куда реалистичнее моделирует некоторые природные эффекты. Удовольствие стоит от 200 до 300 долларов США. По ходу знакомства с игрой методом проб и ошибок выяснилось, что PhysX удачно делит свои полномочия с действующим по умолчанию физическим движком **Havok 2.0**. Детище AGEIA в основном отвечает за такие сложные эффекты, как разрушение домов, взрывы машин и образование на земле воронок. Но особенно зрелищно разлетается по экрану штукатурка. Прямо как в первой части кинотрилогии «Матрица». Помнишь сцену освобождения Морфиуса? Здесь та же самая картина.





■ После прохождения миссии на экран выводится статистика.

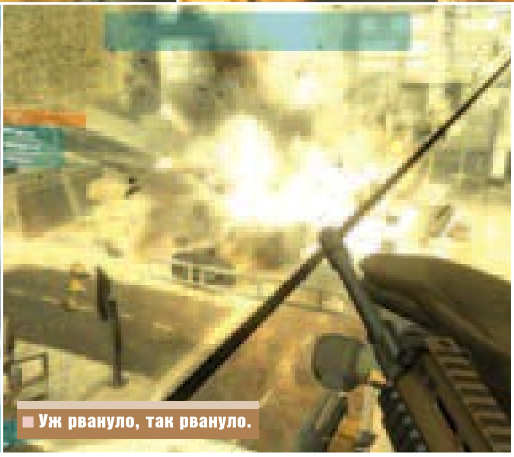


■ Благодаря спецэкипировке можно смело разгуливать по болотам и рекам.


Реклама дезодорантов Axe встречается чуть ли не на каждом углу.


Вглядитесь в его мужественное лицо.


Спасибо космонавтам за подробный план города.


Уж рвануло, так рвануло.

систему раздачи команд из *Brothers in Arms*. Указываешь прицелом в нужную сторону, вызываешь меню приказов и выбираешь один из шести предложенных вариантов: двигаться к заданной точке, атаковать, прикрыть, остановиться, следовать за лидером или же отменить задания. То же самое можно проделывать с помощью тактической карты, на которой точно указано расположение зданий и дорог.

Лезть на рожон бесполезно: тут же схватишь пулю в лоб, и никакой бронежилет не спасет. Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter – не просто очередная игра про войну, а самый настоящий тактический шутер. А значит, волей-неволей придется развивать в себе командирский талант.

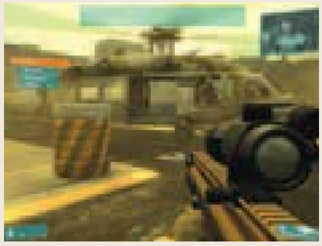
ТОРМОЗНОЙ СПЕЦНАЗ

Графика выглядит достойно, но оставляет двойственное впечатление. С одной стороны, модели бойцов тщательно прорисованы. Особенно достоверно выглядит камуфляж «Призраков» и различные виды вооружения. Удались разработчикам и живописные пейзажи. Любоваться Мехико с высоты птичьего полета можно часами – жаль, что перед нами не авиасимулятор. Впрочем, и носиться по улицам не менее приятно. Повсюду валяются десятки мелких предметов: сломанные ветки, жестяные банки, бутылки.

Но есть у Advanced Warfighter и недочеты. Игра предъявляет к компьютеру слишком высокие системные требования. Многие жалуются на то, что даже на топовых машинах она слегка подтормаживает. Далеко не идеально выглядит в реках вода, листья на деревьях вычурны и убоги. Не помешало бы улучшить текстуры деревянных сельских домов, да и огромные каменные джунгли без малейшего намека на мирное население выглядят чересчур неестественно.

Впрочем, даже с учетом этих недостатков Advanced Warfighter можно смело назвать лучшей тактической стратегией последних лет. Столь красивую, достоверную и необычайно захватывающую войну ты не увидишь больше нигде.

ТОЧКА СПАСЕНИЯ



В отличие от приставочной *Advanced Warfighter*, в PC-версии нельзя лечить своих напарников и восстанавливать здоровье с помощью аптечек. Увы, нет и опции quick save, так что замеченный нами небольшой дизайнерский прокол будет полезен вдвойне. Если дойти до места сохранения с легким или тяжелым ранением, то после перезагрузки от былых повреждений не останется и следа. Очень жаль, что контрольные точки встречаются значительно реже, чем хотелось бы.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.4

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.6



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

+ ДОСТОИНСТВА: Игра напоминает добротный голливудский фильм с великолепными спецэффектами; интересная система отдачи приказов на тактической карте.

– НЕДОСТАТКИ: За великолепную графику приходится расплачиваться высокими системными требованиями; управлять персонажами слишком сложно, скудный звук.

ИТОГО 8.5 Лучший тактический шутер года. Сложный, достоверный и очень интересный.


МОРХУХН
ВОЗВРАЩЕНИЕ БЕССМЕРТНЫХ КУРОПАТОК!
Новые игры из серии «Морхухн» – готовь стволы!
phenomedia AG
© 2006 «Phenomedia AG». All rights reserved. © 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены.

TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER



Боевой шлем от компании Artisan
- Высококомпозитный сплав M5 выдерживает попадания 9мм, 5.56мм и 7.62мм патронов, а также различные осколочные повреждения

ВЫСОКОТОЧНАЯ ЦИФРОВАЯ КАМЕРА

ЛАЗЕРНЫЙ ЦЕЛЕУКАЗАТЕЛЬ

БОЕВАЯ ФОРМА CRYE PRECISION™

Бронежилет Crye Precision™
- Множество карманов и дополнительных отделений на бронежилете
- Выдерживает попадания из орудий калибра 9мм, 5.56мм, 7.62 мм

Коммуникационный монокль
- Дисплей высокого разрешения
- Обновление информации в реальном времени
- Усовершенствованная система связи, контроля и оповещения

ЭКИПИРОВКА СОЛДАТА БУДУЩЕГО

КОМПОНЕНТЫ ИНТЕГРИРОВАННОЙ БОЕВОЙ СИСТЕМЫ (ИБС)
ВОДОНЕПРОНИЦАЕМОСТЬ / ЛЕГКОСТЬ / ГИБКОСТЬ / УДОБСТВО



Модульная винтовка
- Затвор и другие компоненты ударно-спускового механизма перенесены в приклад
- Изготовлена из полимерного пластика
- Патроны калибра 6.8мм
- 900 выстрелов в минуту
- 45 патронов в магазине
- Подствольный 40мм гранатомет

Утеплительный слой HeatGear®
- Уникальный влагонепроницаемый слой
- Обеспечивает проникновение воздуха, тепла и света

Кевларовые перчатки BlackHawk HellStorm Fury
- Защита от высоких температур и вспышек (до 427° по Цельсию)
- Не сковывает движения пальцев

Боевые штаны Crye Precision™
- Интегрированные коленные щитки
- Повторяют форму ног, что увеличивает подвижность бойца

Военные ботинки для элитных штурмовых отрядов Oakley®
- Легкий спортивный дизайн
- Контроль влажности
- Обеспечивают отличное сцепление с любым типом поверхности

HITMAN: BLOOD MONEY

ГОЛОВОЛОМКА ДЛЯ КИЛЛЕРА



Ищи патчи на диске!

Ищи видеообзоры на диске!

Текст: Лиза Снежная

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Eidos Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ND Games
РАЗРАБОТЧИК
IO Interactive
ПОЙДЕТ
Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64 Mb), 5Gb свободного места на диске
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.4GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128 Mb), 5Gb свободного места на диске
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
eidos.nd.ru/Hitman_Bloodmoney/

Дорогой читатель, ты знаешь кто такой метросексуал? Это такой мужчина приятной наружности, который любит себя больше, чем окружающих, и еще очень-очень тщательно полирует ногти. Так вот, лысый громила с номером 640509-040147 на затылке – метросексуал. Странно, но впервые я заметила это лишь в *Blood Money*.

Самовлюбленность Хитмана, сосредоточенность, с которой авторы обращают на героя наше внимание, чрезмерна даже для пошлых американских мелодрам. Вот «лысая башка» поправляет манжеты после очередного переодевания, вот прикрывается вражеским телом – свинец, знаете ли, может испортить рубашку, а затем изящно, по-английски, впрыскивает яд в бутылку содовой. Раньше он тоже делал это, но как-то жестче, по-киллерски хладнокровно. Удавочку на шею – и в канализацию. А теперь без надобности бережет себя и окружающих – кокетничает с ними. Взять хотя бы шприцы со снотворным. Зачем они самому угрюмому и беспощадному? Ведь жертва видела лицо Сорок Седьмого, а значит, чисто теоретически, сможет его опознать. Похоже, разработчики над столь важными тонкостями не задумывались. Они вообще многое делали наугад – просто чтобы грело душу. Умение брать противника в заложники – такие себе живые щиты – отлично подходит, скажем, для Рэмбо или Лары Крофт. Хитману подобные навыки ни к чему. Скажу больше: они для него опасны. Сколько разработчики ни пытались совместить в игре элементы экшена и стелс – так ничего и не вышло. Вспомни ту же *Silent Assassin* (вторую часть серии) – экшен ее сгубил. Также я не совсем понимаю, почему авторы сохранили замедление времени, которое насильно включается после смерти героя? Часто тебе удавалось его оживить? Убить подряд нескольких человек? Мне – нет. Но убирать было жалко – вот и оставили. Зато как Сорок Седьмой бьет головой! Сурово, по-мужски. Так делают герои Брюса Уиллиса, Микки Рурка и особенно Депардье, но только лысенький вышибает ударом мозги.



Видишь пару ног? Это местный мачо неудачно покурил после секса.

КИЛЛЕР ИСЧЕЗАЕТ

Интересно, кому пришла в голову идея – сделать из Hitman головоломку? Ты не подумай, я не капризничаю. В этом действительно есть своеобраз-

ЖЕРТВУ МОЖНО ПРИДУШИТЬ СТРУНОЙ, ПРИСТРЕЛИТЬ ИЗ СНАЙПЕРСКОЙ ВИНТОВКИ, ОТРАВИТЬ, СТОЛКНУТЬ С ВЕРХОТУРЫ

О КОМПАНИИ

■ IO Interactive основана в сентябре 1998 года. Первым проектом студии стала *Hitman: Codename 47*, вышедшая в ноябре 2000 года. Спустя два года в продажу поступило продолжение *Hitman 2: Silent Assassin*. Несмотря на множество недостатков, игра разошлась тиражом в 3 миллиона копии!

ФАКТЫ

1 неуловимый лысый киллер

1 раз герой переодевается в клоуна

3 ворон-убийц предстоит уничтожить

4 игра в серии Hitman



■ Пис, братья. Психи, природа – идиллия.

ный азарт – отыскать то, что авторы хорошенько спрятали. Но ведь хочется самой, без доброхотов-подсказчиков, без протоценных дизайнерами дорожек, найти, спланировать, уничтожить. А выходит, что внешне безупречные уровни, самой разнообразной архитектуры и стиля, лишь обрамляют вылизанный до блеска геймплей. Шаг в сторону – провал. А чтобы игроки не шибко возмущались, а то и вовсе не замечали очевидный подлог, им разрешили выбирать способ убийства. Знаешь ли, жертву можно придушить струной, пристрелить из снайперской винтовки, отравить, столкнуть с верхотуры – вот только прелюдия от этого не меняется. За исключением единственного мгновения – Хитман жмет на спусковой крючок – пуля превращает серое вещество в багровую кашицу – перед нами предстает безвкусный симулятор не то убийцы, не то кокетки-модницы. Безвкусный настолько, что порой лысого метросексуала приходится переодевать в ворону или клоуна.

Отдушиной мог бы стать оружейный магазин, который был еще в первой части. Но не стал. Авторы сами перекрыли кислород. Зачем тратить «кровавые денежки» на лазерный прицел, глушитель, патроны повышенной бронебойности, если на большинстве уровней они попросту бесполезны? Как уже говорилось, об оружие вспоминаешь только в тот момент, когда жертва повернулась к тебе спиной и ждет фатального удара. В *Hitman: Blood Money* отчетливо не хватает свободы…

ВИН ДИЗЕЛЬ И ХИТМАН

Бывший вышибала в баре, а ныне преуспевающий актер, **Вин Дизель** (Vin Diesel) знаком с играми не понаслышке. В 2002 году он основал студию **Tigon** для работы над стелс-экшеном ***Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay***. Напомню, что проект создавался по мотивам безвкусного голливудского боевика, в котором Дизель исполнил главную роль. В отличие от фильма, игра удалась на славу. Сорвав солидный куш, Вин решил не останавливаться на достигнутом и прибрать к рукам права на серию ***Hitman***. На данный момент Tigon готовится к переговорам с **Eidos**. Кроме того, кинокомпания **20th Century Fox** приступила к съемкам боевика о Сорок Седьмом и пригласила на роль главного героя... Правильно, Вина Дизеля. Прямо скажем, не лучший выбор. Амплуа Дизеля – грубые мускулистые громилы, а Хитман – киллер-эстет в черных перчатках и галстуке.



УБЕЙ МЕНЯ НЕЖНО

Самое интересное, что при всех своих недостатках – притворной революционности, стареньком графическом движке и неправдоподобной физике – Blood



■ Это был плохой Санта. А вот костюмчик у него очень даже ничего.

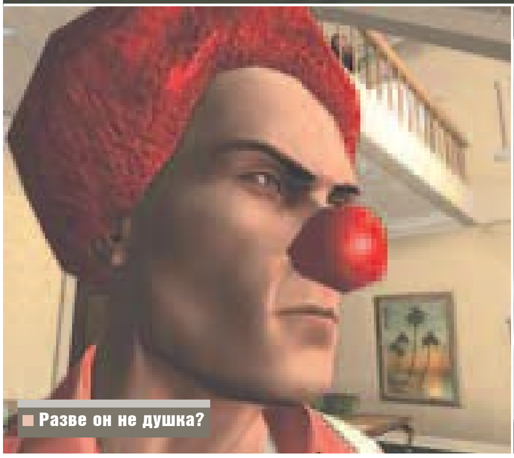


■ Ну что, Хью, допрыгался? Что там щебечешь? Деньги? Девочки?


Переодетому в ворону киллеру осталось жить считанные секунды. Щелк!



Лунатик замочил 21 человека! И чего только не напишут в «желтой» прессе.


Разве он не душка?



В специальном магазинчике ты сможешь улучшить некоторые пушки.

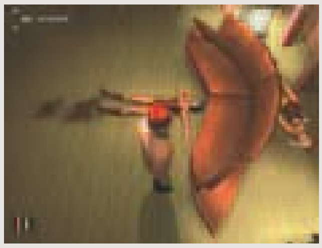
Money, пожалуй, лучшая игра в серии Hitman. Все потому, что впервые со времен оригинала в ней появился толковый сюжет. Повествование ведется от лица Александра Лиланда Кейна, бывшего ученого и политика. На протяжении долгих лет он изучал личные дела многочисленных киллеров, пока не вышел на след Сорок Седьмого и… Не буду портить тебе впечатление. Скажу лишь, что в поисках очередной жертвы Хитман посетит множество примечательных мест: от тихого пригорода Сан-Диего до новогодней вечеринки в Роки Маунтинс. Кстати, организатор местной тусовки здорово напоминает душку Хью Хефнера. Багровый халат, седина, костлявое тельце: удушить главного плейбоя собственными руками – величайшая мечта любой девушки. Кроме того, это очень романтично: из личных покоев Хью открывается прекрасный вид на заснеженные горы.

Еще одна гениальная авторская находка, заметно преобразившая привычный геймплей Hitman, – несчастные случаи. Видишь ли, в жизни каждого злодея случаются несчастья. Выпил лишнего, вышел на балкончик покурить, не удержался на ногах и перевалился через поручень. С кем не бывает? Вот и телохранители его также думают. Им невдомек, что босса могли замочить. Несчастный случай – и точка! На самом деле, случайная смерть – дело рук Хитмана. В Blood Money шар-голова научился толкаться. Надо лишь уличить момент, когда противник остановиться возле очередного ограждения, тихой сапой зайти со спины и отправить его в непродолжительный полет. Даже если труп обнаружат, рейтинг в конце миссии не снизят (подробнее о рейтингах читай во врезке).

ПУТЬ ХИТМАНА

Blood Money – наверняка последняя игра этой серии на старом движке. Glacier третьей версии давно нуждался в замене, но авторы все тянули. В будущем нас ждет другой, более совершенный симулятор киллера. По какому пути пойдут авторы: продолжат улучшать геймплей Blood Money или же вернутся к истокам серии? Время покажет.

ГАЗЕТЫ О ХИТМАНЕ



Дурная слава идет впереди Сорок Седьмого. Стоит ему совершить ошибку в одной миссии – попасть в объектив видеокамер, оставить труп на видном месте – и в следующих к нему будут относиться с подозрением, а то и вовсе раскроют в два счета. Чтобы избежать ненужной огласки, можно заплатить чистильщикам. За шальные деньги они обработают население и договорятся с полицией. Кроме того, об убийстве напишут и в газетах. Жаль, на ход игры заметка не влияет.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings .com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.2

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.6



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

ДОСТОИНСТВА: Неподражаемый герой; великолепный дизайн уровней; множество видов оружия; разномастные задания – от спасения агента до охоты на киллеров.

НЕДОСТАТКИ: Графический движок устарел; виртуальные люди движутся точно гуттаперчевые куклы; некоторым навыкам Хитмана нет применения.

ИТОГО 8.0 Симулятор киллера превратился в головоломку. Но играть все равно интересно.



Возрождение культовой игры на движке Source
SiN EPISODES™
EMERGENCE
EPISODE 1
ritual
source
© 2006 Ritual Entertainment Inc. All rights
ment, the Ritual Entertainment logo, SiN Episodes,
the SiN Episodes logo and Personal Challenge
or registered trademarks of Ritual Entertainment in
the United States and/or other countries.
are trademarks or registered trademarks of Valve
Corporation in the United States and/or other
trademarks are property of their respective owners.
Бука®

ROGUE TROOPER

ЛУЧШИЙ ЭКШЕН ПО КОМИКСАМ



Текст: Роман "ShaD" Епишин

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Eidos Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
Rebellion
ПОЙДЕТ
Процессор 1.3GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ
Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.eidos.co.uk/gss/roguetrooper

Западные разработчики едва ли не в промышленных масштабах черпают сюжеты для своих творений из различных комиксов. На русской земле «рассказы-картинки» особо не прижились, поэтому к таким проектам зачастую относятся настороженно, с заведомым пренебрежением. Вот и на *Rogue Trooper* мы больших надежд не возлагали. Как-то не верили, что заурдяный на первый взгляд экшен от третьего лица с синим амбалом в главной роли может серьезно увлечь. Масло в огонь подлил мультиплатформенный релиз. Очень редко консольные проекты добиваются успеха на PC, а хитами и вовсе становятся единицы. На фоне этих опасений знакомство с детищем Rebellion оказалось особенно приятным...

ЧЕТЫРЕ БОЙЦА В ОДНОМ

Планету Nu Earth раздирает кровопролитная война. Norts и Southers (назовем их Южанами и Северянами) бьются друг с другом не на жизнь, а на смерть. Кажется, победа Южан уже близка. Их войска пополнились генетически модифицированными солдатами, по сути, универсальными убийцами. Но в самый ответственный момент один из генералов предает свой народ, заманивая боевую элиту в ловушку. С трудом выращенные вояки погибают. Все, кроме одного, чья роль как раз отводится тебе. Глобальный конфликт теперь отходит на второй план, на первом – личная месть за убитых товарищей! Впрочем, одиночество главного героя – лишь видимость, на самом деле в его теле прячутся целых четыре матерых бойца. Дело в том, что сознание погибших профессионалов сохранилось в специальных электронных чипах, которые выживший мститель успешно подобрал и... поместил в свое снаряжение. Старина Gunner обрел вторую жизнь в табельной винтовке, Helm угнездился в шлеме, а мистер Bagman нашел приют в рюкзаке. Абсурдно? Ничуть! Соратники не только болтают без умолку, но и помогают главному герою. Так, Gunner уменьшает отдачу при стрельбе в снайперском режиме, Helm мастерски взламывает защищенные компьютерные терминалы, а Bagman непрерывно производит из трофейного хлама боеприпасы и даже оружие.
Богатые возможности, дарованные павшими сослуживца-

В это трудно поверить, но мастера из Rebellion разработали AI, который мало чем уступает аналогу из F.E.A.R.



Синий спецназовец мастерски укрывается за камнями и трубами.

О КОМПАНИИ

■ Rebellion была основана в 1991 году братьями Джейсоном и Крисом Кингсли (Jason и Chris Kingsley), однако первый действительно успешный проект студии – *Aliens vs. Predator* – увидел свет лишь в 1999. Также Rebellion разработала экшен о Второй мировой войне *Sniper Elite*.

ФАКТЫ

1 голограмма, отвлекающая противников

1 чертовски сильный предатель

2 непримиримых врага: Южане и Северяне

4 универсальных солдата в одном теле



■ В начале игры соратники еще живы.



■ Тебе удастся пострелять не только из винтовки, но также из огромных стационарных орудий.

ми, можно использовать в самых разных комбинациях. Предпочитаешь идти напрямую? Пожалуйста! Никто не запрещает прокладывать дорогу к сладкой мести гранатами и пулями. Хотя выполнить задание можно и более изящными методами. Главный герой умеет создавать точную голографическую копию себя самого. Отправь приманку в гущу противников, и пока недруги будут высаживать в нее одну обойму за другой, обойди супостатов с тыла. Кстати, если в обычных схватках особой изворотливости все же не требуется, а разнообразные стелс-приемчики ты проводишь исключительно по собственному желанию, то в бою с последним боссом придется использовать большую часть тактических решений. Грубой силой коварного предателя не одолеть. Он так же быстр и ловок, как главный герой, прекрасно стреляет и не гнушается использовать гранаты. А еще супостат уклоняется от пуль и норовит зайти с тыла.

Впрочем, рядовых противников тоже простачками не назовешь. В это трудно поверить, но мастера из компании Rebellion разработали AI, который мало чем уступает аналогу из *F.E.A.R.*. Северяне профессионально выбирают укрытия, не лезут без нужды под пули и, главное, стараются действовать сообща: окружать, отвлекать, брать в клещи.

НА ЛИЦО ПРИЯТНАЯ...

Радует и графика. Положим, на полигоны разработчики кое-где поскупились, но анимация и спецэффекты скрывают недостатки трехмерных моделей. Физически точное кувыркание трупов вкупе с правдоподобными движениями живых бойцов смотрятся просто великолепно. Добавь сюда действительно большие уровни, которые как нельзя точно передают мрачный антураж планеты. Впечатления, будто воюешь на отдельных картах, не создается, окружающий мир выглядит единым целым. Жаль, сценаристы немного подкачали: сюжет развивается слишком вяло и не захватывает должным образом.

Однако этот недочет не помешал *Rogue Trooper* стать отличным экшеном. Настоящий подарок для поклонников комиксов, которого никто не ждал.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	7.0
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	8.6



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

ДОСТОИНСТВА: В теле главного героя живут сразу четыре бойца; на удивление сообразительные противники; нелинейный геймплей; необычные способности героя.

НЕДОСТАТКИ: Слабая детализация трехмерных моделей; простоватый, лишенный перипетий сюжет; озвучивающие героев актеры местами переигрывают.

ИТОГО 7.5 Rogue Trooper удалась на славу. Даже консольные корни ей не навредили.

2006 FIFA WORLD CUP GERMANY

ВЫИГРАТЬ ЧЕМПИОНАТ МИРА



Текст: Борис Соколов

ЖАНР ИГРЫ
Sports
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
EA Canada
ПОЙДЕТ
Процессор 1.3GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 1.7GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 8
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ea.com/2006fifaworldcup

Какое современное спортивное празднество обходится без виртуального симулятора от Electronic Arts? Разве что тараканьи бега еще не воссозданы охочей до деньжищ конторой.

НАС ОБМАНУЛИ?

К сожалению, мы увидим не самую красивую версию *2006 FIFA World Cup Germany*, какая только может быть. И дело тут не в спецификациях компьютера. Компания EA выпустила игру с более совершенным графическим движком лишь для приставки нового поколения Xbox 360. Писишникам же и обладателям старых консолей достался не шибко симпатичный симулятор. Нарекания не вызывают, пожалуй, только модели звезд мирового футбола, которых в 2006 FIFA World Cup Germany около сотни. На фоне заштатных игроков выглядят они сущими красавцами: хвастают более качественными текстурами, демонстрируют фирменные финты, по-особому празднуют забитые мячи. Все остальное навевает глубокую тоску. Служащие стадиона стоят в неподвижных позах, словно вырезанные из фанеры фигуры. Вместо болельщиков на трибунах мельтешат однотипные клоны, с завидным постоянством бросающие на поле длинные цветные ленты и россыпи конфетти.

НА ЛЮБОЙ ВКУС

Всего в 2006 FIFA World Cup Germany есть восемь режимов игры. Большинство из них – товарищеский матч, тренировка, пенальти, сетевой режим и онлайн – знакомы по предыдущим симуляторам от EA Canada. А вот об остальных следует рассказать подробнее.

Наиболее интересным кажется Чемпионат мира. Борьбу за почетный трофей можно начать как с финальной части, так и с отборочного этапа, на котором оступились такие сильные сборные, как Норвегия, Дания, Бельгия, бронзовый призер прошлого Чемпионата мира Турция и триумфатор последнего Чемпионата Европы Греция. Разумеется, в числе прочих неудачников фигурирует и Россия. Нашей национальной командной вплотную не занимались. Футболистов слепили абы как, да и к составу есть ряд существенных претензий.

В режиме Global Challenge ты сможешь поучаствовать в знаменитых матчах прошлого. Ча-



Трибуны с английскими фанатами неистовствуют.

ЗВЕЗДЫ ХВАСТАЮТ КАЧЕСТВЕННЫМИ ТЕКСТУРАМИ, ДЕМОНСТРИРУЮТ ФИРМЕННЫЕ ФИНТЫ, ПО-ОСОБОМУ ПРАЗДНУЮТ ЗАБИТЫЕ МЯЧИ

О КОМПАНИИ

■ EA Canada – внутреннее подразделение компании Electronic Arts – ежегодно разрабатывает сразу несколько различных проектов: *NBA*, *NHL*, *FIFA* и *MVP Baseball*. Кроме того, в преддверии Чемпионата мира или европейского первенства по футболу студия готовит соответствующий симулятор.

ФАКТЫ

2 звездных игрока в сборной России

12 виртуальных немецких стадионов

32 музыкальные композиции

40 матчей прошлых лет



■ Настоящая голевая феерия. Только успевай вынимать мячи из сетки ворот.



■ Такие чудеса возможны только в компьютерных играх.

ще всего поединки начинаются или со второго тайма, в котором приходится отыгрывать разницу в пару мячей, или же с момента, когда до финального свистка остаются считанные минуты.

Эти матчи смотрелись бы еще интереснее, если бы разработчикам удалось заполучить лицензии, позволяющие использовать имена великих спортсменов прошлого столетия. А так получается, что в играх двадцатилетней давности принимают участие современные футболисты.

Наконец, последний занимательный режим – The Lounge – позволяет устраивать соревнования между восьмью пользователями. Правда, одновременно могут сражаться только двое игроков. Остальным приходится ждать своего часа.

ТЫСЯЧА МЕЛОЧЕЙ

Новая FIFA интересна не только Чемпионатом мира, но и множеством занятных мелочей. Например, раньше во время загрузки матча на экране красовались лишь бестолковые подсказки о том, как совладать с управлением. Теперь нам предлагают ознакомиться с фактами из истории команды-соперницы или ее страны. Игрокам выдается информация о достопримечательностях и населении (очень полезная вещь для тех, кто прогуливает в школе уроки географии), а иногда – статистика успехов сборной.

Есть и еще одна очень занятная находка. Во время поединка игроку начисляются очки за различные тактико-технические действия. Какие-то события на поле оцениваются со знаком плюс (забитые мячи, подавляющий процент владения мячом), а какие-то – со знаком минус (нарушения правил, попадание в искусственный офсайд). Также после окончания матча команду премируют бонусными баллами за всевозможные достижения: игра вратаря на ноль, результативность определенного футболиста и так далее. На заработанные очки можно приобрести виртуальные карточки с биографиями великих спортсменов.



ПОСЛЕДНИЙ ПАС

2006 FIFA World Cup Germany не порадовала нас образцовой картинкой. Графическая революция в мире виртуального футбола состоится позже. Зато все остальные компоненты выглядят прилично. Electronic Arts сделала добротный спортивный симулятор.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.1



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

+ ДОСТОИНСТВА: Точные копии настоящих немецких стадионов заслуживают высокой похвалы; как всегда качественное музыкальное сопровождение.

– НЕДОСТАТКИ: Игровой процесс почти полностью копирует своего собрата из FIFA 06; избитые фразы комментатора уже порядком надоели; устаревшая графика.

ИТОГО 7.0 Игра понравится поклонникам футбола, но ничего революционного в ней нет.

REFUZE: АТАКА БРАКА

О КОМПАНИИ
■ Студия «Мультисофт» разрабатывает программное обеспечение самого широкого профиля с 2001 года. Сейчас компания активно развивает игровое направление.

ВОЙНА ИГРУШЕК



Текст: Сергей “Loki” Еркин

ЖАНР ИГРЫ
Tactical 3D Action/Puzzle
ИЗДАТЕЛЬ
ИДДК
РАЗРАБОТЧИК
Мультисофт
ПОЙДЕТ
Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 3.0GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
refuse.iddk.ru

Командовать пластиковыми вояками мне не доводилось аж со времен проекта *Army Men*. А ведь это не менее веселое занятие, чем убийство какодемонов в *Doom*.

Refuze: Атака Брака предлагает отразить атаку игрушечных уродцев силами трех пластмассовых бойцов: Разведчика, Штурмовика и хрупкой девушки Снайпера. Управлять придется только одним солдатиком на выбор, остальным же можно раздавать команды при помощи специального меню.
Игровой процесс незатейлив: уничтожая зловредные игрушки, бравая троица пробирается из комнаты в комнату и попутно разгадывает различные головоломки. Задачки на сообразительность довольно занятны, во время их решения пригодятся навыки шустрого Разведчика. Штурмовика же целесообразно уложить на пузо в прикрытый с трех сторон закуток и перевести в агрессивный режим ведения огня. Ну а Снайпер может с приличной дистанции «уложить» львиную долю зазевавшихся врагов.
Графика в игре не поражает обилием прекрасных спецэффектов, но и убогой ее не назовешь. Для игрушечных войн картинка – в самый раз. Поразительно, однако, что при всей своей внешней незамысловатости «Атака Брака» умудряется порой тормозить почище великолепной *TES IV: Oblivion*. А ведь запущена игра была отнюдь не на слабой машине. Впрочем, геймплею это практически не вредит.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

ДОСТОИНСТВА: Занятные головоломки, динамичный геймплей, забавные звуковые эффекты, яркие цвета отлично передают дух игры; харизматичные герои.

НЕДОСТАТКИ: Рутинный отстрел лезущих отовсюду игрушек довольно быстро надоедает, игра частенько подтормаживает несмотря на простоватую графику.

ИТОГО 7.0 Увлекательный тактический боевик, который понравится не только детям.



Снайпер плохо приспособлен для ближнего боя, особенно с боссом.


ТЕБЕ СУЖДЕНО ИЗМЕНИТЬ МИР
И ПЕРЕПИСАТЬ МИФЫ
путешествуй по древнему миру
сразись с ужасными тварями и легендарными чудовищами
создай своего уникального персонажа, выбрав один из 28 классов
TITAN QUEST
От создателя игры *Age of Empires* Брайана Салливана и автора сценария к фильму *«Храброе сердце»* Рэндела Уоллеса – инновационная ролевая игра, действие которой разворачивается в древней Греции, Египте и Китае.
Боги ищут героя, который смог бы переломить ход эпической битвы с Титанами. В его руках окажутся судьбы мира.
THQ
IRON LORE
© 2006 THQ Inc. Developed by Iron Lore Entertainment. IRON LORE ENTERTAINMENT and the IRON LORE LOGO are either registered trademarks or trademarks of Iron Lore Entertainment, Ltd. in the United States and/or other countries, used under license. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.
Бука

CARCASSONNE 2: ЭПОХА МАМОНТОВ

О КОМПАНИИ
■ Сотрудники украинской студии Meridian'93 давно на «ты» с настолкой Carcassonne. Игры *«Рыцари и купцы»* и *«Новое королевство»* – их рук дело.

ДОИСТОРИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ

ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
KOCH Media
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1C / snowball.ru
РАЗРАБОТЧИК
Meridian'93
ПОЙДЕТ
Процессор 700MHz, 128Mb RAM, 250 Mb на жестком диске
ПОЛЕТИТ
Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 250 Mb на жестком диске
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 5
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.snowball.ru/cs-mamont



Текст: Алексей "Chikitos" Ларичкин

В названии настолки *Carcassonne: Die Jager und Sammler*, по мотивам которой создавалась *«Carcassonne 2: Эпоха мамонтов»*, никакой двойки нет и в помине. Однако логика сноуболловцев, которые локализовали проект, понятна: новая игра настолько отличается от оригинальной *Carcassonne* (в России *«Рыцари и купцы»*) и адд-она *«Новое королевство»*, что ее впору считать сиквелом.

Базовые принципы, впрочем, неизменны: геймеры, присоединяя карточки-тайлы друг к другу, собирают необычный пазл – карту древней местности. В озерах, соединенных реками, плещется рыба, на лугах пасутся олени, мамонты и прочая живность, рядом зеленеют леса. Чтобы выиграть, нужно не просто выкладывать тайлики, но и выставлять специальные фишки (охотников, собирателей, рыбаков), приносящие очки победы, и стараться подложить свинью конкурентам. Главные нововведения по сравнению с оригиналом: «хижины», устанавливаемые на водоемах, и призовые карточки, выдаваемые за лесные массивы с золотыми жилами. Первые позволяют контролировать рыбное хозяйство в отдельно взятой системе рек и озер, вторые ценятся за некислые бонусы, кардинально меняющие счет.

Как и первая Carcassonne, «Эпоха мамонтов» легка в освоении, увлекательна, но главное – играть в нее можно практически бесконечно. Ни одна партия не похожа на предыдущую. А это дорогого стоит!



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	10.0

ДОСТОИНСТВА: Выверенный геймплей, идеальный баланс, многообразие стратегий, удобный интерфейс, симпатичный дизайн, приятная музыка.

НЕДОСТАТКИ: Архаичная графика, почти полное отсутствие анимированных объектов, скудный набор звуковых эффектов, неработающий через Интернет мультиплеер.

ИТОГО 7.0 Настольная игра, удачно перенесенная на компьютер. Пиршество для интеллекта!



В изометрии поле выглядит довольно симпатично.


Ассоциация магазинов
1С Мультимедиа
Яйца Фаберже
Приключение
© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2006 О. Корастелев. Все права защищены.

X-MEN: THE OFFICIAL GAME

ПОДЕЛКА ПО ФИЛЬМУ



Текст: Иван "Tordosss" Закалинский

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Activision
РАЗРАБОТЧИК
Beenox Studios
ПОЙДЕТ
Процессор 1.4GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Четыре CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.x-mengame.com

Как жаль, что очередная игра, приуроченная к выходу фильма, оказалась безликой поделкой. *X-Men: The Official Game* ловко вытягивает деньги из фанатов людей Икс, предлагая взамен лишь несколько часов бездумных поединков. Тебе это надо?

КОМПАНИЯ МУТАНТОВ

Из дружного семейства людей Икс в *The Official Game* присутствуют только Росомаха (Wolverine), Айсберг (Iceman) и Ночной Змей (Nightcrawler). Все три парня, как и положено мутантам, обладают уникальными суперспособностями, поэтому игра за каждого из них будет разной. К сожалению, бÓльшую часть The Official Game нам предстоит рубить врагов в обличье Росомахи, так что особых надежд на двух других героев возлагать не стоит.

Итак, центральный персонаж The Official Game – волосатый и когтистый Логан (он же – Росомаха), обладающий способностью к регенерации и зверским темпераментом. Миссии с его участием – самые примитивные. Ты не поверишь, но мы просто бегаем по уровням и уничтожаем прущих на нас врагов. Никаких тебе зрелищных комбо-ударов, захватывающих дух пируэтов или хотя бы отрезанных лезвиями конечностей. Изволь обходиться тремя видами атаки и режимом ярости, в котором быстрее восстанавливается здоровье и увеличивается наносимый урон.

Скучно становится уже после нескольких боев. Позднее скуку сменяет раздражение из-за того, что Росомаху часто убивают: парень ничего не может противопоставить врагам с дальнобойным оружием.

Бальзам на душу – игра за Ночного Змея. Все потому, что данный мутант обучен мгновенной телепортации. Долой прыжки через пропасти, да здравствуют стремительные полеты за спину врага! Сражения с участием Змея выглядят, по меньшей мере, впечатляюще. Все происходит настолько стремительно, что заметить не успеваешь, как враги падают замертво.

Третий герой The Official Game – Айсберг (Iceman). Этот мутант умеет замораживать под собой воздух и скользить по нему как заправский хоккеист. Кроме того, среди его способностей числится пара дистанционных атак. Миссии за данного персонажа – самые интересные в игре: они

ТРИ ГЕРОЯ ОБЛАДАЮТ УНИКАЛЬНЫМИ СУПЕРСПОСОБНОСТЯМИ, ПОЭТОМУ ИГРА ЗА КАЖДОГО ИЗ НИХ БУДЕТ РАЗНОЙ



Сражения с боссами наводят вселенскую скуку.

О КОМПАНИИ

■ Beenox Studios основана в 2000 году. В 2005 компанию купило крупное издательство Activision. Сейчас студия разделена на два подразделения. Одно отвечает за создание игр, другое – за портирование их на другие платформы. Компания отличилась рядом проектов по фильмам и двумя игрушками из серии *Tony Hawk's*.

ФАКТЫ

3 главных героя

3 приема у каждого мутанта

3 уровня сложности на каждую миссию

3 часов хватает, чтобы игра надоела



■ Почти все бои можно выиграть, используя только один удар.



■ Иногда в сражениях участвуют два мутанта. Хотя управлять напарником все равно нельзя.



позволяют отвлечься от надоедливого рубилова.

ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ СУПЕРГЕРОЮ

Создавая уровни X-Men, разработчики как будто специально старались сделать их серыми и одинаковыми. Управляя Росомахой и Ночным Змеем, придется тупо бежать из комнаты в комнату и мочить все, что движется. И если Змей разнообразит пробежки акробатическими этюдами и телепортацией, то при игре за Росомаху почти засыпаешь. Забежал в зал, вырезал несколько групп врагов, побежал дальше – повторять до победного. Единственная радость – миссии за Айсберга чуточку веселее.

Я надеюсь, из моего рассказа не сложилось впечатления, будто бы The Official Game чересчур проста? Вовсе нет! Поначалу постоянно придется переигрывать уровни с последней контрольной точки (про сохранения забудь, это же порт с консолей). Впрочем, со временем ты сможешь прокачать персонажей при помощи специальных мутагенов. Улучшению поддаются такие вполне стандартные параметры, как здоровье и сила различных ударов. Герой с повышенными характеристиками будет убивать врага одним единственным выпадом.

По неизвестным причинам разработчики решили перенести на персональный компьютер версию для PlayStation 2, а ведь мы ожидали порт с более совершенной консоли Xbox 360. Отсюда и графика, от которой слезы на глаза наворачиваются. Росомаха с квадратной головой, угловатый хвост Ночного Змея, постоянно утопающие в стенах враги... Ну, чему тут радоваться? Есть, конечно, и пара симпатичных спецэффектов, но, как ты уже догадался, погоды они не делают.

В принципе, я, наверное, зря так ругаю X-men. У нее есть положительные черты – известные персонажи, например. Фанатам наверняка будет приятно кромсать врагов когтями Росомахи, сбивать с толку телепортациями Ночного Змея и морозить атаками Айсберга. Но даже самые ярые поклонники фильмов и комиксов едва ли пройдут The Official Game до конца. Что уж говорить об обычном игроке, который не разменивается на поделки. Ты ведь среди таких, верно?

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings .com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	7.4
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	3.8



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	5.0
ГРАФИКА	4.5
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.0
ИНТЕРФЕЙС	6.0

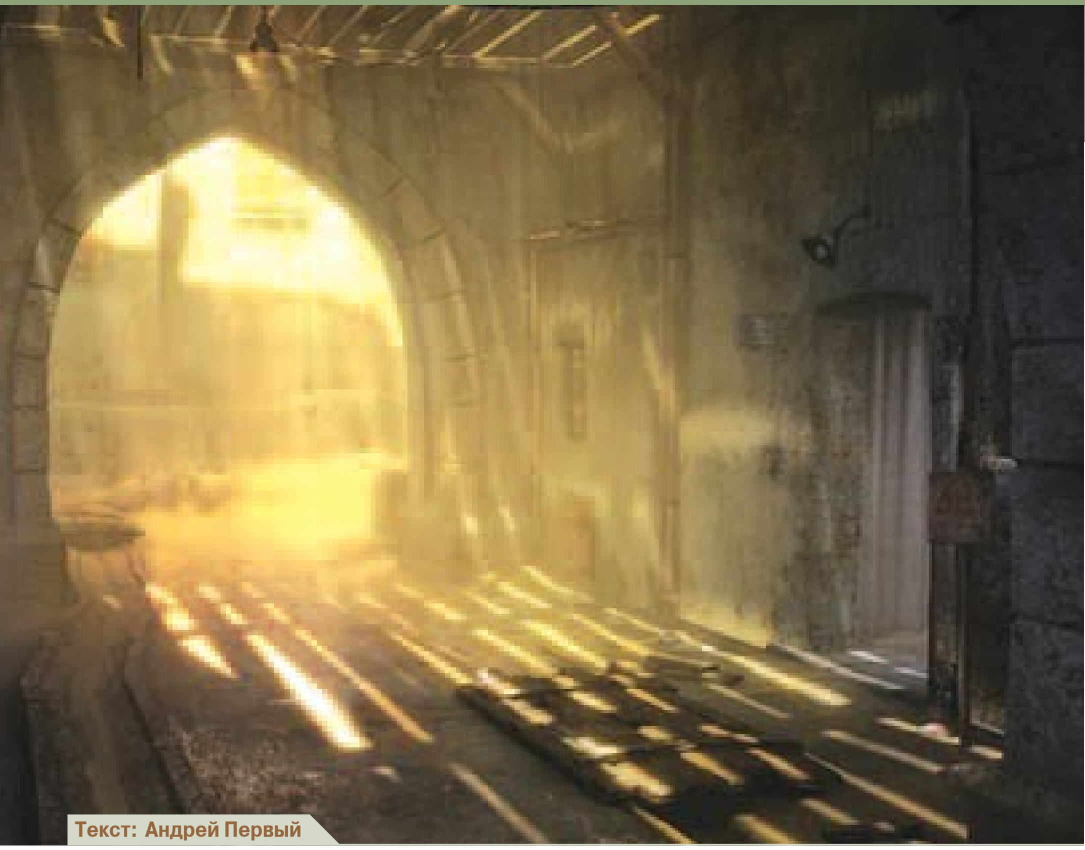
+ ДОСТОИНСТВА: Занятные миссии за Айсберга; почти все люди Икс говорят голосами актеров из фильма; несколько симпатичных спецэффектов, добротная музыка.

– НЕДОСТАТКИ: Графика серьезно устарела – сказывается перенос игры с PlayStation 2; ужасные на вид сюжетные вставки; однообразный геймплей за Росомаху.

ИТОГО 5.0 Незамысловатая игра по фильму. Фанаты будут рады – и только!

PARADISE

ТОСКА В ПУСТЫНЕ



Текст: Андрей Первый

ЖАНР ИГРЫ	Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	Ubisoft Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	ND Games
РАЗРАБОТЧИК	White Birds Productions
ПОЙДЕТ	Процессор 1.5Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128 Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.0Ghz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256 Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Три CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.paradise-game.com

В 2002 году после выхода квеста *Syberia* дизайнер и главный художник этого проекта Бенуа Сокаль (Benoit Sokal) в одночасье прославился. Увы, он не поладил с начальством и покинул студию Microids примерно на середине разработки продолжения. С тех пор фанаты пристально следили за его новой игрой – адвенчурой *Paradise* – и мечтали о ярких приключениях в таинственной африканской стране Маурании (Maurania). К сожалению, их ждет страшное разочарование.

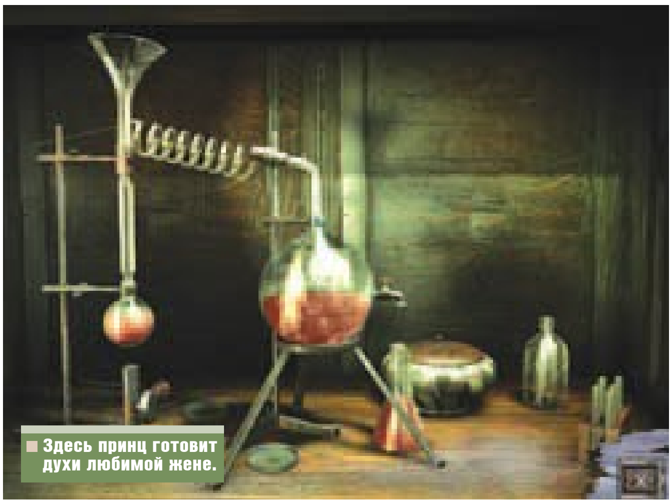
ШТАМП ЗА ШТАМПОМ

На лицо *Syberia* и *Paradise* – сестры-близняшки. Старенький движок с единственно возможным разрешением 800x600 (это в наши-то дни!), архаичная анимация... Место обаятельной Кейт Уокер из «Сибири» пытается занять страшненькая девочка с короткой стрижкой и нескладной фигуркой. Знакомьтесь – Анна Смит. Спортсменка, комсомолка, дочь короля-тирана Маурании. Только она об этом не знает, потому что после авиакатастрофы слишком сильно ударилась головой и потеряла память. Не подскажешь, во скольких играх авторы использовали прием с амнезией? Вот-вот, и я о том же. Неужели у маэстро иссякла фантазия?

А ведь могла получиться отличная история. Старая монархия доживает последние дни, бунтари захватывают один город за другим. Простолюдины в панике разбегаются, оказавшись между молотом и наковальней. Алчные западные страны уже присматриваются к изумрудным запасам бывшей империи. Но, увы, на такой плодотворной почве ничего не выросло. Ведь интриги в игре нет и в помине. Борьба между повстанцами и правительством, связь Анны с революцией, судьбы ключевых героев остаются за кадром. Взамен нам выдают не слишком пространные речи, героев, о которых ничего неизвестно, минимум интерактивности и примитивные задачки. А финал... Что и говорить, от Сокаля мы ждали большего.

ДЕВОЧКА НА ПОБЕГУШКАХ

Вскоре после трагедии Анна очнется... в гареме одного из принцев Маурании. Любители клубнички могут не беспокоиться: в покоях царит вовсе не любовь, а разум и логика. Несчастные наложницы вынуждены ломать голову над задачка-



Здесь принц готовит духи любимой жене.

Так и чешутся руки устроить сафари: в виде шубы на плечах Анны леопард смотрелся бы куда приятней



О КОМПАНИИ

■ White Birds Productions основана в 2003 году Бенуа Сокалем, Оливье Фонтенэ, Жаном-Филиппом Месьеном и Мишелем Бамом. Студия названа в честь сказочных белых птиц из дебютной игры Сокаля – *Amerzone: The Explorer's Legacy*. На данный момент *Paradise* – первый и единственный проект компании.

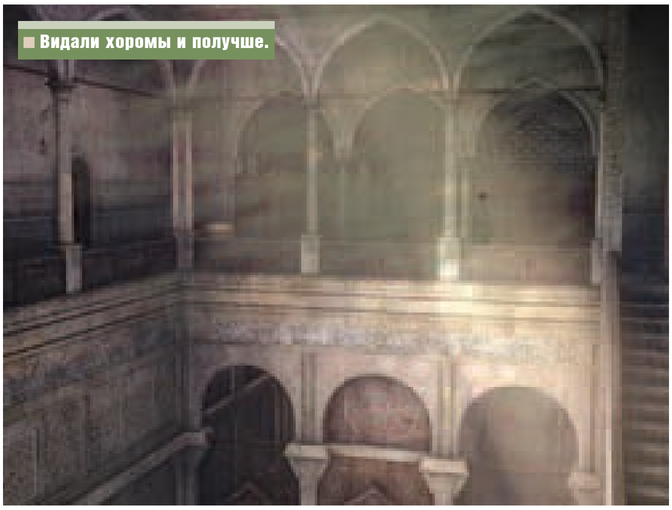
ФАКТЫ

1 черный леопард

1 животное утонуло по ходу игры

3 зловредных голодных обезьяны

4 куклы Вуду пострадало



■ Видали хоромы и получше.

ми, даже если им захотелось покушать конфет или принять ванну. С этого места и до финала бедняжка Анна будет мучаться, пытаясь починить или запустить какой-нибудь механизм. В отличие от Syberia, почти все головоломки в игре неинтересные. А зачастую даже невозможно понять принцип действия очередного агрегата. Приходится действовать методом проб и ошибок.

Прорвавшись к правителю, Анна получает «увлекательнейшее» задание: отвезти здешнего леопарда на другой край страны. Тут Бенуа использовал еще один сюжетный штамп, опробованный им в Syberia: в пути случается поломка. Ищем способ ее устранить и отправляемся дальше. Единственное, с позволения сказать, новшество: зверюга постоянно убегает, и ее приходится разыскивать в самых невероятных местах. Например, на дне изумрудной шахты. Интересно, правда?

К несчастью, у леопарда нет ни грамма обаяния. Да и как вообще может кому-то понравиться противно рычащий комок черной шерсти? Так и чешутся руки устроить сафари: в виде шубы на плечах Анны чудовище смотрелось бы куда приятней.

Девушка тоже не способна увлечь игрока и на минуту. Забудь о харизматичной Кейт, смене мировоззрения, трогательных сценах и душещипательных эпизодах. На сцене бездушный полигональный робот, выдающий избитые фразы по команде сценариста. Зачем она отправилась в путешествие, почему привязалась к леопарду? Изволь додумать сам. Игра походит на банальный набор головоломок, а не на адвенчуру с сильным сюжетом.

Скучной героине скучные будни. Принеси то, почини это, обшарь каждый экран в поисках

ИЗВИЛИСТЫЙ ПУТЬ

Бенуа Сокаль родился в 1954 году. В двадцать лет он закончил школу Святого Луки в Брюсселе и принялся рисовать комиксы для нескольких журналов. В 1996 году Сокаля пригласили в **Microids**, где он принял участие в разработке адвенчуры ***Amerzone: The Explorer's Legacy*** в качестве сценариста, главного художника и дизайнера. В результате получился не слишком хороший клон ***Myst***. По сюжету главный герой должен был доставить яйцо редкой птицы в джунгли Амазонки. Несмотря на симпатичную картинку и множество роликов (игра занимала 4 диска) она осталась почти незамеченной. Неудивительно, кому же понравится такой глупый сюжет? Успех Сокалю принесла серия ***Syberia***, которая отличалась не только образцовой графикой и необычной историей, но и скрупулезной проработкой каждого героя. Пускай ***Paradise*** явно не удалась, мы все же взяли интервью у мэтра – как знать, быть может, следующая игра станет хитом.



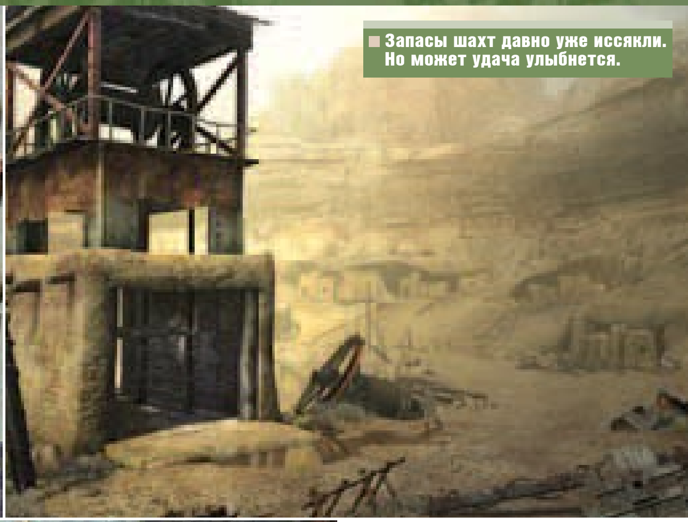


■ Это вовсе не эльфы, а местные туземцы.



■ В Маурании можно поймать любопытных животных.


Развлечение туземцев.


Запасы шахт давно уже иссякли. Но может удача улыбнется.


Неудивительно, что народ восстал, кто же будет уважать владельца такой ржавой «яхты»?


Немного магии Вуду.

заветного пикселя. Порой начинается форменное издевательство. Заставляют топать через весь дворец и обратно… чтобы попрощаться. У реки нужно трижды пробежаться между паромом и сломавшимся автомобилем, ведь взять сразу три канистры почему-то не дают.

ДВАДЦАТЫЙ ВЕК

Художников за подобную графику надо выпороть розгами. Что повлияло на внешний вид Paradise – время разработки, количество авторов или отсутствие совести – трудно сказать. В итоге скромные пейзажи сменяются едва ли не карандашными рисунками. Бедность картинки попытались скрасить ядовито-зеленым туманом и всюду снующими бабочками, но шила в мешке не утаить. Возможно, четыре года назад к подобному визуальному ряду никто бы не придрался. Но сегодня, после прелестных *Return to Mysterious Island, Still Life, Keepsake* и *Nibiru* внешность Paradise пугает.

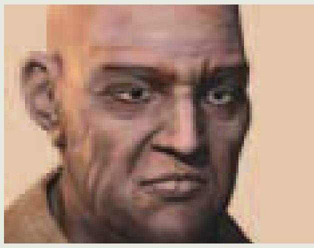
Смотрим на движения персонажей-буратин, и слезы на глаза наворачиваются. Бедняжки проходят сквозь себе подобных, неуклюже поворачиваются, натыкаются на двери. Анна напоминает корову, которой надели коньки и вытолкнули на середину ледового катка. К тому же у нее плохо с ориентацией на местности. Частенько, скомандовав спуститься вниз, я с удивлением наблюдал, как «буренка» ковыляет в противоположном направлении.

Ночью нам позволяют управлять леопардом. Но тут начинается полный трехмерный беспредел. Зажимаем кнопку – зверь двигается. Чем дальше удален от него курсор, тем быстрее. Для чего это нужно – тайна Сокаля, никакой пользы мы не заметили. К тому же леопард постоянно застревает в текстурах. Спасает лишь заветная клавиша «Escape», позволяющая вновь вернуться к Анне.

ДЛЯ ФАНАТОВ?

На последней КРИ Бенуа оживленно рассказывал о своем новом проекте; мы видели невероятной красоты видеоролики, восхищались сюжетом. А получили жутковатого урода, у которого даже сложно отыскать достоинства.

КОРОЛЬ В СЕТИ

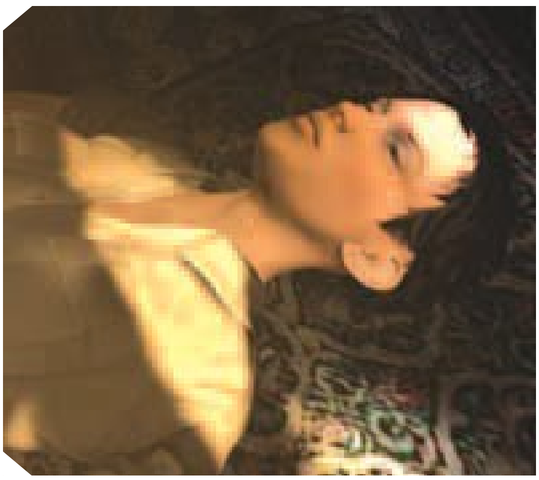

Чтобы поддержать вселенную игры, White Birds Productions даже открыла официальный сайт правительства вымышленной Маурании – www.mauranie-gov.com. Там ты найдешь самые последние сведения с мест сражений повстанцев и правительства, узнаешь все об истории страны и ее культурной жизни, а также познакомишься с королем Родоном – бессменным диктатором империи и отцом главной героини по совместительству. По желанию ему даже можно отправить письмо.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings .com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 6.3

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.5



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.0
ИНТЕРФЕЙС	4.0

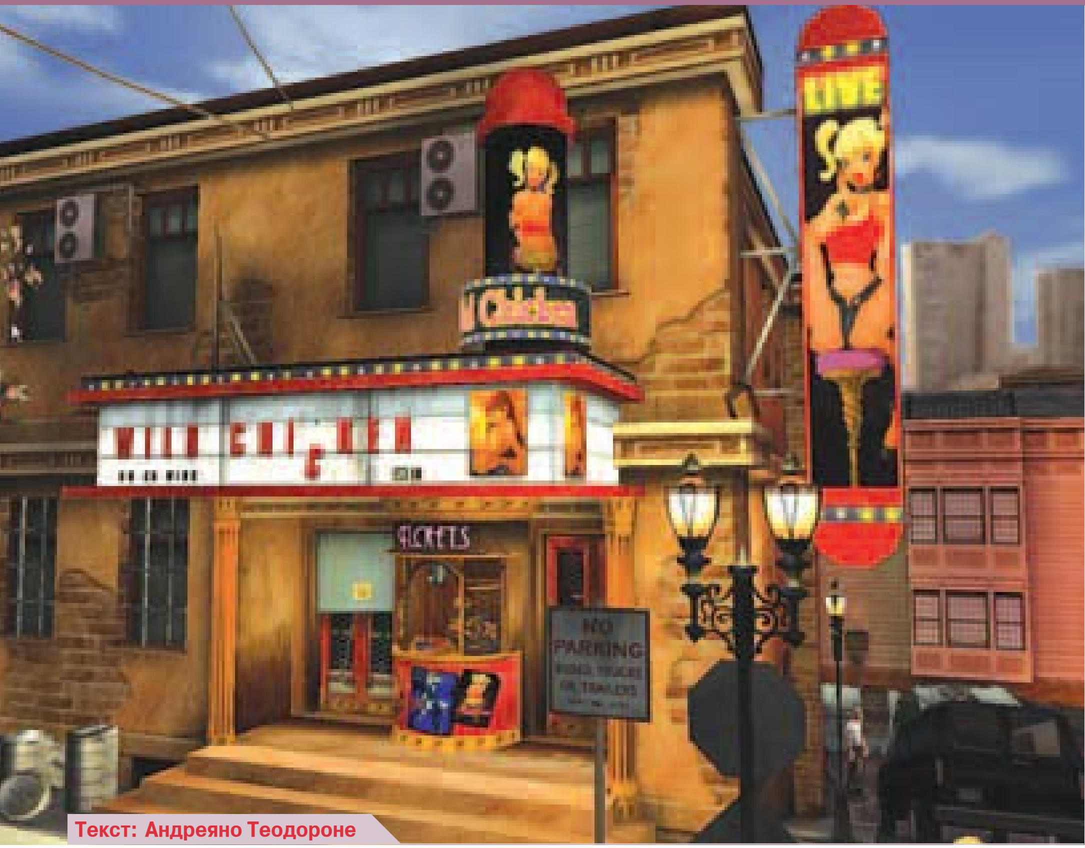
+ ДОСТОИНСТВА: Необычная природа выдуманной страны, превосходные ролики (хоть и в низком разрешении), пара занимательных мини-игр.

– НЕДОСТАТКИ: Странное управление леопардом и неуклюжесть Анны, неинтересные персонажи, сюжет и головоломки, малая продолжительность, глупая развязка.

ИТОГО 6.0 Мы ждали от Сокаля шедевра, а получили тоскливую и не очень длинную поделку.

LULA 3D

ЭТИ ЧУЛКИ НАПРОТИВ



Текст: Андреяно Теодороне

ЖАНР ИГРЫ	Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	CDV Software Entertainment
РАЗРАБОТЧИК	Redfire Software
ПОЙДЕТ	Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.lula-3d.com/

Любишь ли ты развратных девушек в черных чулках? Обязательно задайся этим вопросом, прежде чем садиться за игру. И только в случае положительного ответа (без всяких натяжек), ты получишь от *Lula 3D* ни с чем не сравнимое удовольствие. А иначе тебя ждет сплошное разочарование.

ИНОГДА ОНИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

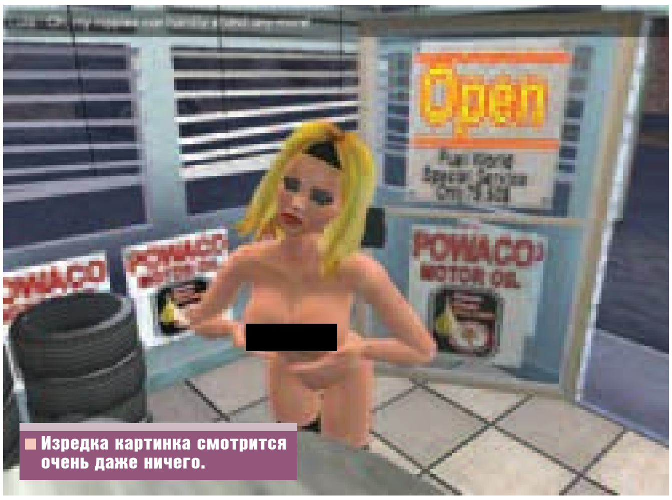
Как правило, герои старых адвенчур переселяются в трехмерное пространство, дабы достойно выглядеть на фоне современников. У одних (вроде Гайбраша Трипвуда из *Monkey Island* или Ларри) переход из архаичного 2D проходит безболезненно – конечный результат радует как преданных поклонников, так и новичков. У других же… В общем, лучше бы наша дорогая Лула (колоритнейший персонаж отличного квеста 1998 года *Wet: The Sexy Empire*) даже не пыталась освоить третье измерение.

Первое, что бросается в глаза при запуске игры, так это отвратительная графика. Право слово, даже *Escape from Monkey Island*, вышедшая почти шесть лет назад, выглядит куда лучше *Lula 3D*. Отрадно, что хотя бы главная героиня получилась более-менее пристойно (особенно хорошо вышли отдельные части тела). А вот другие персонажи и декорации – хоть стой, хоть падай: жутко размытые текстуры, современных спецэффектов нет и в помине, да и на NPC полигонов пожалели. Такая безрадостная картинка способна отпугнуть от игры даже самого ярого фаната квестов.

ЗА УБОГОЙ ГРАФИКОЙ СКРЫВАЕТСЯ КЛАССНЫЙ СТИЛЬ, ДОБРОТНЫЙ ГЕЙМПЛЕЙ И СИЛЬНЫЙ СЮЖЕТ

ГЛАВНОЕ – СТИЛЬ

К счастью, за убогой графикой скрывается классный стиль, добротный геймплей и сильная сюжетная линия. Нашей красотке предстоит найти трех пропавших актрис своей порностудии, чтобы успеть снять фильм категории «XXX» к сроку. Лула ведет поиски самолично (обращаться в полицию чревато для бизнеса) и постоянно сталкивается с новыми, неожиданными подробностями. Дело попахивает криминалом, большими деньгами и смертельной опасностью… Не каждый мужик согласился бы во все это ввязываться, но Лулочка не робеет! Роскошная девица в черных чулках (в них она даже плавает) путешествует по американской провинции, разгадывает множество разнообразных головоломок и общается (а не



Изредка картинка смотрится очень даже ничего.



О КОМПАНИИ

■ Redfire Software – немецкая студия, специализирующаяся на компьютерных играх эротического содержания. Наиболее примечательные проекты компании: первая часть «Лулы» – *Wet: The Sexy Empire* (второе название – *Lula: The Sexy Empire*), аркады *Dick Sucks: Terror in Titfield* и *Caveman Zak*, квестовая дилогия *Airline 69*.

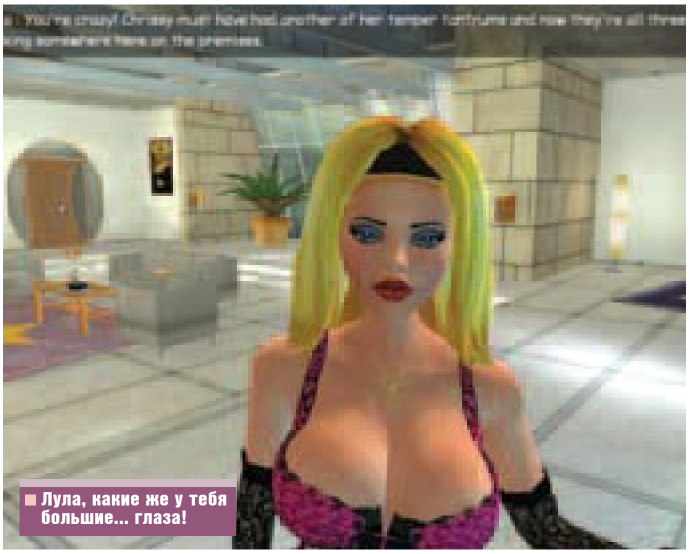
ФАКТЫ

3–х порноактрис предстоит найти

8 различных террито–рий для исследования

9 часов – среднее вре–мя прохождения игры

10 вещей вмещает лифчик Лулы



■ Лула, какие же у тебя большие... глаза!



■ Кого только не встретишь во время прохождения игры!



то, что ты подумал) со всеми подряд. Несмотря на угловатость и аскетизм, каждое место (будь то особняк Лулы, стрип-клуб, хайвей, злачные районы Лас-Вегаса и Сан-Франциско и т.д.) обладает своеобразным шармом, который сложно передать словами. В первую очередь это связано с множеством easter-egg'ов – плакатами из первой части, здоровым стебом над кинематографом и рекламой. Если ты не лишен чувства юмора, каждая картина или вывеска обязательно вызовет улыбку.

Да и встречающиеся нам собеседники все личности яркие и оригинальные. К каждому NPC успеваешь проникнуться тем или иным чувством: симпатией, сожалением, ненавистью, презрением. И это радует – в игре просто нет бездушных болванчиков. Особого упоминания заслуживают диалоги – образец здорового и, несмотря на тематику игры, совсем не пошлого юмора. Правда, чтобы понять их в полной мере, нужно хорошо знать английский – сценарист разнообразил речь персонажей множеством метафор.

Порадовали и головоломки – они простые и логичные: пиксельхантинга здесь почти нет – достаточно немного пораскинуть мозгами, чтобы найти нужное решение. А вот мини-игры вышли примитивными и донельзя «притянутыми за уши». Например, Луле приходится закидывать ножами бандита, хотя в инвентаре у нее есть только одно лезвие.

Наконец, пару слов об эротической направленности проекта. В игре немало откровенных сцен (дело не ограничивается оголенными телесами – ты даже не раз увидишь парочки, предающиеся любовеным утехам), но все они без исключения всегда приходятся к месту. Именно такой и должна быть «умная» игра для взрослых, которая не хочет превратиться в интерактивное порно.

СКОРЕЕ ЖИВ, ЧЕМ МЕРТВ

Журналисты, которые охаивают Lula 3D, наверняка не осилили и первый уровень – испугавшись откровенно устаревшей графики, они сразу бросились строчить гневные рецензии (см. усредненный рейтинг Gamerankings). А зря – игра вышла интересная и смешная. Эх, лучше бы товарищи из компании Redfire делали сиквел в 2D – наверняка у них бы все получилось во много раз лучше. Все-таки первая часть (отметившая свое восьмилетие) даже сейчас смотрится симпатично.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings .com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	2.6
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	3.0



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	3.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

+ ДОСТОИНСТВА: Отличный сюжет; логичные головоломки; интересные диалоги; здоровый юмор; множество приколов и, конечно же, шикарная героиня в черных чулках!

– НЕДОСТАТКИ: Даже пять лет назад игра выглядела бы посредственно, сейчас же – просто ужасно; невразумительная музыка за кадром; глупые и скучные мини-игры.

ИТОГО 6.0 Добротная и смешная адвенчура «для взрослых». Но графика – ни к черту.

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ 2

ИЗ ПУСТОГО В ПОРОЖНЕЕ



Текст: Илья Зибирев

ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game / Tactics
ИЗДАТЕЛЬ
1С
РАЗРАБОТЧИК
X-bow Software
ПОЙДЕТ
Процессор 1GHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ
Процессор 2.3GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
games.1c.ru/starwolves2

Первые *«Звездные Волки»* свалились на нас как снег на голову, ведь разработчик и издатель обошлись без шумной рекламной кампании и запоминающихся пресс-релизов. Про вторую часть мы знали заранее. Но предугадать наверняка, какой она окажется в итоге – не могли, и лишь верили в конечный успех игроделов из X-bow Software.

Надеялись мы примерно на следующее. Во-первых, хотелось живого мира с кучей персонажей и занимательным сюжетом – примерно как в *«Космических рейнджерах»*. Во-вторых, душа жаждала новинок – да побольше! Ну и, в-третьих, *«Волки»* должны были стать проектом мирового уровня. Не свезло.

В свое время «Звездные волки» смотрелись очень свежо. Популярная космическая тематика и грамотное смешение жанров (игра сочетала в себе элементы тактической стратегии и RPG) делали проект на удивление интересным, необычным и затягивающим. К команде главного героя один за другим присоединялись верные соратники. Проходя миссию за миссией, мы все глубже познавали секреты космоса (а попутно налаживали или портили отношения с различными земными группировками), набирали опыт и обзаводились новым оружием. Характерной для RPG свободы в «Волках» не было, тем не менее, завершить игру можно было аж четырьмя разными способами.



Герой прав: дамы с обложки непобедимы.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЖЕЛТОРОТИКА

С первых минут игры в *«Звездных Волков 2»* рождаются смутные подозрения. Что это тут вообще происходит? Главный герой набирает опыт с нуля. Пилот-ас, который рвал в клочья целые эскадрильи космических пиратов, снова учится попадать по мишеням, совершать простейшие маневры и управляться с командой головорезов. Да-да, как будто и не было первой части, герой не сражался с негодяями, не видел грозных инопланетных кораблей и не ссорился с Корпорациями.

Напомню, что обычно сиквелы ролевых игр (а «Волки» как бы старается походить на RPG) развивают сюжет и продолжают историю героев из предыдущих частей – иначе поклонники начинают сердиться, яростно барабанить кулаками по столу и вообще забрасывают диск куда подальше. Будь уверен, «Волки» свое получат.

Пилот-ас, который рвал в клочья целые эскадрильи пиратов, снова учится попадать по мишеням

О КОМПАНИИ

■ Как и большинство разработчиков компьютерных игр, краснодарская студия X-bow Software начала свой путь как группа энтузиастов. Когда желание работать «за идею» стало исчезать, на помощь подоспела фирма «1С», в результате чего увидели свет первые *«Звездные волки»* – одна из лучших космических RPG.

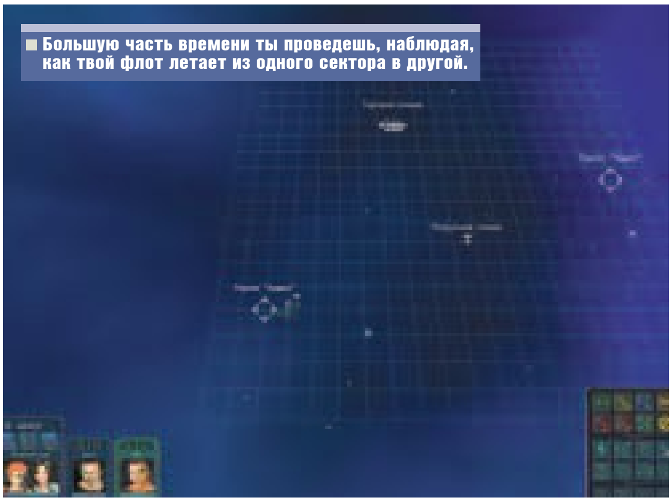
ФАКТЫ

2 новых развеселых героини

4 вида специализации у героя

8 часов занимает прохождение игры

50 с лишним звездных систем



■ Большую часть времени ты проведешь, наблюдая, как твой флот летает из одного сектора в другой.

И ладно бы изменилась ролевая система. Так ведь и она осталась прежней! Каждый персонаж обучен нескольким умениям, которые и определяют стиль ведения боя. «Что тут менять?» – спросишь ты. Саму систему преобразовывать, конечно, незачем. Но вот новые способности могли бы и придумать. А то приходится улучшать старые «с нуля». Неужто главный герой так быстро потерял сноровку?

К счастью, есть во второй части и одно приятное нововведение. В распоряжение игрока поступил усиленный корабль-база, а вместе с ним и его команда, состоящая из двух девиц – каждая со своими навыками. Умений, правда, совсем уж немного.

КАК ПОКОРИТЬ КОСМОС

Неопытность героя с лихвой компенсируется тем, что с самого начала игры он рассекает космическое пространство на «Стилете» третьего поколения. А ведь это очень грозное оружие! По сравнению с оригиналом, где первые сражения были довольно сложны, здесь они (да что там, вся игра такая!) больше напоминают ярмарочный тир. Мало того, совершенно бесплатный корабль-база может самостоятельно зачистить от недругов половину сектора. И это при том, что по сюжету корабль-матка – старая лоханка, которая разве что не разваливается на ходу.

Баланс в «Звездных Волках 2» даже не ночевал. Пройти игру можно часов за семь-восемь, при этом особо не напрягаясь. Благодаря начальному вооружению карманы героев будут буквально ломиться от кредитов (местные деньги), а любая схватка, кроме, разве что, сражений с ангорцами (инопланетными агрессорами), не вызовет никаких затруднений.

ИЗВИЛИСТЫЙ ПУТЬ ГЕРОЯ

Как уже говорилось, сюжет *«Звездных Волков 2»* оригинальностью не блещет. Борьба со зловредными гуманоидами встречается в играх, фильмах и книгах уже лет двадцать как минимум, и придумать тут что-то новое очень сложно. Впрочем, если не зацикливаться на «чужих», то в «Волках» можно здорово поразвлечься. Ведь человечество отнюдь не объединилось в борьбе против воинственных инопланетян. В игре есть несколько противоборствующий сторон, знакомых нам еще по первой части: Военно-Космические силы, могущественные Корпорации и, конечно же, космические пираты. С кем дружить, а с кем воевать – выбирать тебе. Очень часто игроку предлагается решить, как поступить в той или иной ситуации, и от принятого решения будет зависеть дальнейшее развитие событий. Правда, подобные задачки настолько просты, что и думать над ними незачем.





■ На этой консервной банке летают пираты.



■ Так выглядит глобальная карта. Жаль только, что большинство секторов пустуют.



Корабль-база успешно борется с врагом.



С пиратами можно сражаться, а можно и дружить.



Со времен оригинала взрывы не изменились – все такие же страшные.



В первой части о таком корабле можно было только мечтать.

Быть может, в X-bow готовы одарить нас целым парком истребителей и свежим вооружением? Снова нет. Трофейные ангорские пушки использовать нельзя, а мощные корабли четвертого поколения совершенно бесполезны – все битвы легко выигрываются на истребителях третьей серии.

ПИРАТСКИЕ БУДНИ

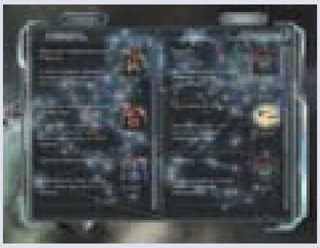
Главное заявленное нововведение в «Звездных Волках 2» – нелинейность. Теперь мы вольны летать по всей игровой карте в поисках неприятностей на свою, гм, корму. В теории – полная свобода действий, прямо как в настоящей RPG. На практике же больше одной миссии за раз выполнять нельзя. И будет это либо очередная сюжетная схватка, либо задание из категории «работа»: патрулирование, уничтожение и транспортировка. Поручения второго типа невыносимо скучны, и единственное оправдание для того, чтобы тратить на них время, – это, конечно, деньги. В общем, нелинейность есть, но такая же формальная, как и в первой части, только еще зануднее: ведь пока доберешься до нужного места, летая из сектора в сектор, успеешь поседеть. А автоматически наши корабли передвигаться не научились.

За полтора года графика практически не изменилась. Тот же космос в мутно-синих тонах, простенькие, но симпатичные модели космических кораблей и совсем уж блеклые спецэффекты. Взрывы не впечатляют, а выстрелы и вовсе наводят тоску. Еще одно разочарование – игровые тексты. Такое впечатление, что их вообще не касалась рука корректора. Простейшие деепричастные обороты не выделяются запятыми. Да что там, встречаются ошибки, за которые было бы стыдно даже второклассснику!

Вместо доведенных до ума и похорошевших «Звездных волков» нам выдали куцый адд-он по цене полноценной игры.

P.S.: Многих, купивших игру, ожидает сюрприз. На диске с «Волками» установлена какая-то лютая версия системы защиты StarForce – зачастую она «опознает» диск только после десяти попыток.

НАЕМНИКИ



Если ты не уверен в способностях своего отряда, но очень хочешь выполнить прибыльное задание – обратись за помощью к наемникам. Эти храбрые ребята готовы подсобить в любой, даже самой сложной, миссии, правда, за солидное вознаграждение. В этом и кроется их основной недостаток: воспользовавшись услугами свободных стрелков, после задания ты получишь вместо солидного вознаграждения жалкие гроши «на чай».



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	5.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	5.0
ИНТЕРФЕЙС	6.0

ДОСТОИНСТВА: Отличная музыка не приедается и здорово развлекает во время перелетов; сражения все еще достаточно увлекательны и разнообразны.

НЕДОСТАТКИ: Игра получилась совсем не такой, какой ее хотели бы видеть поклонники; скучный сюжет; многочисленные недоработки; слабенький баланс.

ИТОГО 5.0 Вместо полноценной второй части мы получили скучный адд-он.

FIRST-PERSON SHOOTER

1 МЕСТО – F.E.A.R.

РАЗРАБОТЧИК: MONOLITH PRODUCTIONS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.WHATISFEAR.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (24)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

Потрясающий шутер, созданный в лучших традициях боевиков Джона Ву и фильма «Звонок». Искрометный, красивый, страшный, с толковым AI и занимательным сюжетом – все это F.E.A.R. Мало того, игра отменно переведена на русский язык. Еще доводы нужны?

ЧТО ЕЩЕ?

SIN EPISODES: EMERGENCE
Номер с рецензией: 06 (30)
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер
CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH
Номер с рецензией: 05 (29)
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер



ACTION

1 МЕСТО – TOMB RAIDER: LEGEND

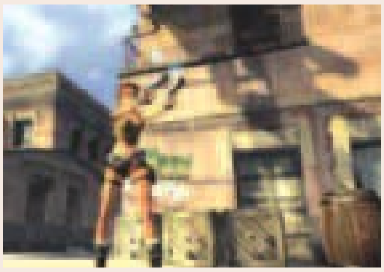
РАЗРАБОТЧИК: CRYSTAL DYNAMICS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: НОВЫЙ ДИСК
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.TOMBRAIDER.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (30)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Эта игра – вторая молодость Лары Крофт. После провальных предыдущих частей Tomb Raider снова в фаворе. И отнюдь не из-за размера груди Лары. Ну, конечно, из-за этого тоже, но здесь сама игра получилась интересной. Красивая, с занимательными головоломками и динамичными боями. В общем, рекомендуем.

ЧТО ЕЩЕ?

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES
Номер с рецензией: 01 (25)
Мнение редакции: Тема Номера, Игра Месяца
HITMAN: BLOOD MONEY
Номер с рецензией: 7 (31)
Мнение редакции: 7.5



SIMULATION

1 МЕСТО – TOCA RACE DRIVER 3

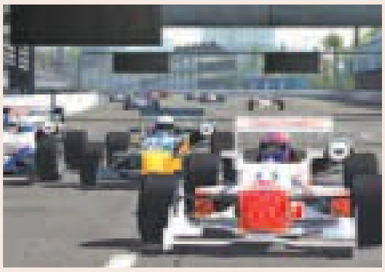
РАЗРАБОТЧИК: CODEMASTERS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: НЕТ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.CODEMASTERS.CO.UK/TOCARACEDRIVER3
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (28)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

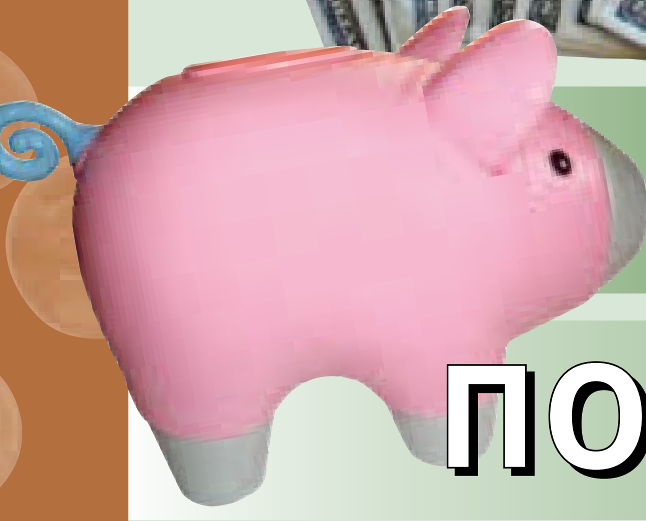
TRD 3 – рейсинг для всех. Мало того, что в нем мирно уживаются два режима соревнований: аркадный и реалистичный. Этим сегодня удивить сложно. Важно другое: в игре аж 8 гоночных дисциплин и 70 (!!!) всамделишных автомобилей. Подобная коллекция достойна места в музее. Ну, или на твоем компьютере.

ЧТО ЕЩЕ?

X3: ВОССОЕДИНЕНИЕ
Номер с рецензией: 04 (28)
Мнение редакции: 8.0, Золотой Кулер
GT LEGENDS
Номер с рецензией: 01 (25)
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер







ГИД ПОКУПАТЕЛЯ

Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь, отпразднует свой первый день рождения, или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.

STRATEGY

1 МЕСТО – SID MEIER'S CIVILIZATION 4

РАЗРАБОТЧИК: FIRAXIS GAMES
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.2KGAMES.COM/CIV4
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (24)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Старая, как мир, «Цивилизация» в новом обличье. Годами выверенный геймплей в современной «обертке» – вот готовый рецепт успеха. Захватывай вражеские страны, посылай в соседние провинции дипломатов или сконцентрируйся на научном развитии – победить можно по-всякому. Главное, оказаться первым.

ЧТО ЕЩЕ?

GALACTIC CIVILIZATIONS 2: DREAD LORDS
Номер с рецензией: 05 (29)
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер
STAR WARS: EMPIRE AT WAR
Номер с рецензией: 04 (28)
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер



MANAGEMENT/LIFE SIM

1 МЕСТО – THE MOVIES

РАЗРАБОТЧИК: LIONHEAD STUDIOS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ТРИ CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.THEMOVIESGAME.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (25)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

The Movies – это игра, в которой можно снимать фильмы. Комедии, ужастики, триллеры, боевики или мелодрамы с эротическими сценами – решай сам. Стоит лишь набить руку в нудном режиме «Карьера», и можно смело штурмовать Олимп виртуального кинобизнеса.

ЧТО ЕЩЕ?

ROLLER COASTER TYCOON 3: SOAKED!
Номер с рецензией: 09 (21)
Мнение редакции: 8.5
THE SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS
Номер с рецензией: 05 (29)
Мнение редакции: 8.0



ROLE-PLAYING GAME

1 МЕСТО – THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

РАЗРАБОТЧИК: BETHESDA SOFTWORKS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.ELDERSCROLLS.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (29)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: ТЕМА НОМЕРА, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Самую ожидаемую RPG 2006 года сегодня можно смело назвать лучшей ролевой игрой.
У нее есть лишь один изъян, который, видимо, подорвет экономику всех развитых стран мира – на прохождение Oblivion уйдут недели, если не месяцы. Хотя кого волнует экономика, если Тамриэль снова в опасности?

ЧТО ЕЩЕ?

FABLE: THE LOST CHAPTERS
Номер с рецензией: 10 (22)
Мнение редакции: 9.0, Игра Месяца
МАГИЯ КРОВИ
Номер с рецензией: 02 (26)
Мнение редакции: 9.0, Игра Месяца



SPORTS

1 МЕСТО – PRO EVOLUTION SOCCER 5

РАЗРАБОТЧИК: KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: НЕТ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WW.PES5.NET
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (25)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Забудь про FIFA 2005 от Electronic Arts – то не футсим, а попсовое шоу. PES сложен в освоении, нагло требует от нас геймпад и в нем нет львиной доли настоящих команд. Но, поверь на слово, это самый правильный симулятор футбола на PC.

ЧТО ЕЩЕ?

FOOTBALL MANAGER 2006
Номер с рецензией: 01 (25)
Мнение редакции: 9.0, Золотой Кулер
NHL 06
Номер с рецензией: 11 (23)
Мнение редакции: 9.0, Золотой Кулер



ADVENTURE

1 МЕСТО – FAHRENHEIT

РАЗРАБОТЧИК: QUANTIC DREAM
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: АКЕЛЛА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.ATARI.COM/FAHRENHEIT
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (23)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.5, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Это не просто квест. Перед нами настоящий интерактивный фильм, и ты играешь в нем главную роль. Десятки вариантов развития событий – многие ли адвенчуры похвастаются подобным? Fahrenheit – особый проект, знаменующий собой новый этап эволюции игр.

ЧТО ЕЩЕ?

MYST V: END OF AGES
Номер с рецензией: 11 (23)
Мнение редакции: 8.0
DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY
Номер с рецензией: 06 (30)
Мнение редакции: 7.5



MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

1 МЕСТО – DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH

РАЗРАБОТЧИК: TURBINE ENTERTAINMENT SOFTWARE
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: НЕТ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WW.DDO.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (28)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

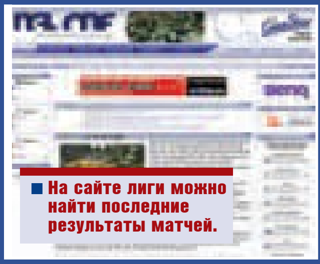
DDO – одна из лучших игр «по лицензии», которые нам только доводилось видеть. Проработанный до мелочей мир, оригинальная система набора опыта, многообразие квестов (больной для всех MMORPG вопрос), приятная графика… Но самое главное – дух вселенной D&D, который чувствуется и в прибережной таверне, и в темном подземелье. Пока это главный кандидат на звание «MMORPG года».

ЧТО ЕЩЕ?

EVERQUEST 2: DESERT OF FLAMES
Номер с рецензией: 01 (25)
Мнение редакции: 8.5
CITY OF VILLAINS
Номер с рецензией: 12 (24)
Мнение редакции: 8.5



Текст: Виктор "Prozed" Бардовский



На сайте лиги можно найти последние результаты матчей.

НЕДЕЛЯ НЕОЖИДАННОСТЕЙ

С неожиданными результатами закончилась первая неделя интернет-лиги по ***Counter-Strike*** **NGL-One (www.ngl-one.com)**. Практически все именитые команды потерпели поражение от более слабых соперников: **Virtus.pro** уступили **Noa** 14:16, **SK-Gaming** не выдержали натиска **Serious Gaming** (11:16), непобедимые **NiP** откровенно «слили» матч против аутсайдеров турнира – немцев из **Attax** (10:16), а **Mousesports** во главе с небезызвестным **Element**'ом потерпели поражение от **x6tence** (10:16). Возможно, чемпионы плохо подготовились к матчу на карте de_inferno, на которой проходили все встречи, а может быть, просто пришло время смены лидеров.



Warcraft III: TFT – очень популярная киберспортивная дисциплина.

СЕРВЕР WORLD CYBER GAMES

Самый престижный киберспортивный чемпионат , **World Cyber Games**, обзавелся собственным сервером под названием **WCGZone** для таких игр, как ***StarCraft: Brood War*** и ***Warcraft III: TFT***. В мае-июне на новом сервере прошло соревнование, по результатам которого лучшие геймеры получили призы от компании **Samsung**. Кроме того, все страны, которым понадобится виртуальная площадка для проведения отборочных туров по интернету на чемпионаты серии WCG, получат доступ к WCGZone совершенно бесплатно. Это очень актуально для Кореи, где в таких соревнованиях постоянно участвуют свыше 5000 человек.

ЗВЕЗДЫ ИГРАЮТ НА E3



Швед Toxic – победитель в номинации Quake 4.



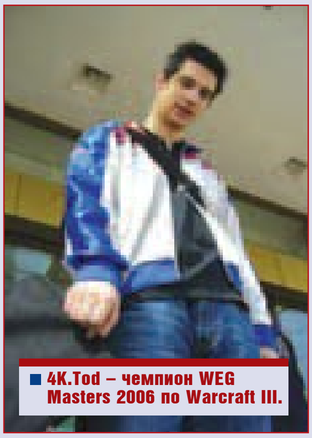
4K.Grubby – лучший в мире игрок в Warcraft III. Предпочитает Орду.

Сегодня редко какая игровая выставка обходится без шоу-матчей с участием звезд киберспорта. Вот и на последней **E3** (репортаж о ней опубликован во второй «Теме номера») организаторы снова затеяли мини-турнир, в котором сошлись профессионалы со всего мира. Играли они в ***Warcraft III: The Frozen Throne***, ***Quake 4*** и ***Counter-Strike***. Участников с помощью голосования выбирали сами геймеры. Среди номинантов были и российские кибератлеты, но в итоге на соревнование отправился только **Cooller**, специализирующийся на Quake 4. Честь американского флага в этой дисциплине защищали **Socrates** и **Chaoticz**, а Европу представлял швед **Toxic**. Именно он в итоге праздновал победу. По ходу состязаний скандинав лишь однажды уступил Cooller'у. Наш соотечественник дважды сыграл вничью с Toxic'ом и Chaoticz'ом, что не помешало ему занять второе место в итоговом зачете.

В турнире по Warcraft III: TFT среди прочих участвовали француз **Tod**, голландец **Grubby** и корейцы **Spirit_Moon** и **Lucifer**. Все ждали, что выиграют азиаты, но произошло непредвиденное – европейцы одолели своих оппонентов и оккупировали два первых места. В очной встрече Grubby оказался сильнее своего однополчанина из команды **4Kings** Tod'а.

В номинации Counter-Strike представители Америки, в составе **Cogu**, **Kiko**, **Frod**, **Method** и **Shaguar**, одолели своих соперников из Европы, которую представляли **SpawN**, **Xeqtr**, **Element**, **Vilden** и **Musamban1**. Встреча этих двух сборных закончилась со счетом 2:0 по картам. Этот результат можно назвать сенсационным, так как сборная Европы выступала в намного более сильном составе, нежели американцы.

WEG MASTERS ЗАВЕРШЕН



4K.Tod – чемпион WEG Masters 2006 по Warcraft III.



Групповая фотография лучших CS'еров.

Завершился очередной турнир из серии **World e-Sport Games**. На состязании не обошлось без сюрпризов – в финале по ***Warcraft III*** встретились два европейца – **Grubby** и **Tod**. Последний оказался сильнее своего оппонента, за что получил $30000, а также звание сильнейшего игрока в Warcraft III: TFT в мире. Grubby же досталось «лишь» $7000. В матче за 3-4 места встретились кореец **Spirit_Moon** и китаец **Sky**, который одолел своего противника со счетом 3:2 по картам.

В ***Counter-Strike*** победу праздновали чемпионы прошлого сезона **WEG MAsters** – китайцы из **Wnv**. В финале они «расправились» с лучшей командой Америки, **Complexity**, на двух картах: de_nuke и de_inferno со счетом 16:7 и 16:1 соответственно. Российская команда **Virtus.pro** не смогла добиться значимых результатов и заняла лишь пятое место, получив скромные $2000. Европейские команды на этом турнире вообще выступили неудачно, заняв места с пятого по восьмое.

ЛУЧШИЙ СТОЛИЧНЫЙ КЛУБ

26 мая произошло событие, значимость которого трудно переоценить. **«Национальная Профессиональная Киберспортивная Лига»** открыла компьютерный клуб нового поколения – **4GAME**. В здании за гостиницей «Космос» созданы все условия для киберспортивных мероприятий. На первом этаже располагается большая сцена, где проводятся финальные игры и шоу-матчи. На подиуме стоят десять компьютеров, изображение с их мониторов выводится на плазменные панели, обращенные в зал. Таким образом, зрители могут наблюдать за матчем от лица любого из участников. Посередине сцены находится главный экран, на который проецируется общая схема боя или транслируется игра лучшего геймера. Возможности клуба были наглядно продемонстрированы во время шоу-матча по ***Counter-Strike*** между лучшими столичными командами – **Virtus.pro** (чемпионы мира 2005-ого года по версии турнира **ACON**) и **Rush3D**. Интрига заключалась в том, что за Rush3D сейчас выступает бывший член «виртусов», с которым они разругались около года назад. В результате верх одержали многоопытные бойцы Virtus.pro, но «Раши» уже ждут реванша. И он обязательно состоится в рамках «Регулярного Чемпионата НПКЛ», первый тур которого стартует 29 мая. Именно жеребьевка участников этого мероприятия и завершила торжественное открытие 4GAME. На сцену водрузили небольшой барабан, откуда президент НПКЛ **Сергей Широков** вытаскивал карточки с названиями команд, распределяя соперников по турнирной таблице. После официальной части гости проследовали в бар, где всем желающим наливали любые напитки совершенно бесплатно. Жаль, что такие акты невиданной щедрости нельзя проводить регулярно. Впрочем, здешние цены в обычные дни – одни из самых низких. Поздравляем, в Москве, наконец, открылось игровое заведение по-настоящему европейского уровня. Хотя еще важнее, что появились энтузиасты, готовые вкладывать силы и средства в развитие отечественного киберспорта, а это дорогого стоит.



■ В 4GAME играют и работают только профессионалы!



■ Какая презентация без настоящих русских красавиц?



■ Призовой фонд «Чемпионата НПКЛ» – $80000!

САМОЕ ВКУСНОЕ

На втором этаже здания находится игровая зона с восьмьюдесятью мощнейшими компьютерами, на которых не «тормозит» ни одна игра. Помещение достаточно просторно, чтобы, вставая из-за стола, ты не мешал другим геймерам. А благодаря современной системе кондиционирования исчезла общая для многих компьютерных клубов проблема – невыносимая духота.



ASUS SPRING CUP 2006

ВЕСЕННИЙ ПРИЗЫВ

НАЗВАНИЕ ТУРНИРА:
ASUS Spring Cup 2006
ДАТА ПРОВЕДЕНИЯ:
26-28 мая 2006 года
МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ:
г. Москва, клуб 4GAME
ПРИЗОВОЙ ФОНД:
1000000 рублей
ДИСЦИПЛИНЫ:
Quake 4, Warcraft III: The Frozen Throne, Counter-Strike, StarCraft: Brood War, FIFA 2006, Need For Speed: Most Wanted
КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ:
550

РЕЗУЛЬТАТЫ ASUS SPRING CUP 2006

Counter-Strike 5x5
1 место – A-Gaming (Украина), 160000 рублей;
2 место – Spb.Islanders (Россия), 110000 рублей;
3 место – Virtus.pro (Россия), 70000 рублей.

Quake 4 1x1
1 место – Mouz.Cooller (Россия), 45000 рублей;
2 место – Steel.Jibo (Россия), 35000 рублей;
3 место – Nike (Россия), 25000 рублей.

Warcraft III: The Frozen Throne 1x1
1 место – SK.Deadman (Россия), 45000 рублей;
2 место – gmc.Kemper (Россия), 35000 рублей;
3 место – fnatic.Xyligan (Россия), 25000 рублей.

StarCraft: Brood War
1 место – fanatic.Ex (Россия), 16000 рублей;
2 место – Notforu[S2] (Россия), 10000 рублей;
3 место – MiG.Scout (Россия), 8000 рублей.

FIFA 2006 1x1
1 место – x4-Alex (Россия), 16000 рублей;
2 место – Omega (Казахстан), 10000 рублей;
3 место – Manuna (Украина), 8000 рублей.

Need for Speed: Most Wanted 1x1
1 место – USSR.Alan (Россия), 23000 рублей;
2 место – USSR.Neonion (Украина), 17000 рублей;
3 место – USSR.Injektor (Украина), 12000 рублей.



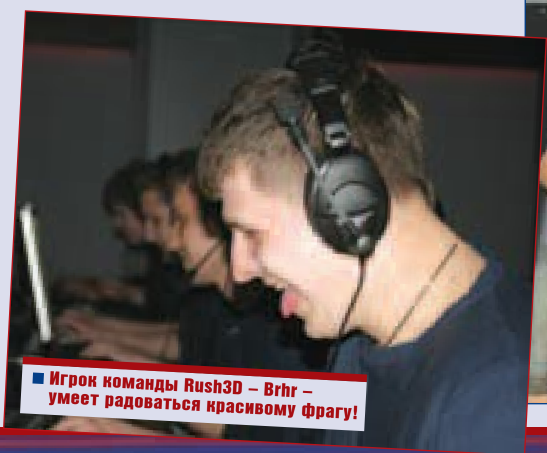
Один из главных матчей турнира – A-Gaming против Virtus.pro – проходил на сцене!

Демки с турнира ищи на диске!

В последние выходные мая состоялся очередной этап ежеквартального турнира ASUS Spring Cup 2006. Этот чемпионат является самым крупным киберспортивным мероприятием на территории бывшего СНГ. Лучшие геймеры из России, Украины, Латвии, Казахстана, Белоруссии и Молдавии проходят отборочные туры в своих странах, чтобы принять участие в московском финале.

НАЧАЛО ТУРНИРА

Первый день соревнования целиком и полностью был посвящен ***Counter-Strike***. Начало прошло без сучка без задоринки, организационных трудностей не возникло. Спортивных сюрпризов мы тоже не получили: на второй этап прошли те команды, чья победа была предсказуема.
Следующий день **ASUS Spring Cup 2006** открыли матчи в номинациях ***FIFA 2006*** и ***StarCraft: Brood War***, а в Counter-Strike началась вторая групповая стадия. К шести вечера определились четыре сильнейшие команды «страйкеров»: украинские **A-Gaming**, **pro100**, а также отечественные Virtus.pro и Spb.Islanders. К сожалению, первое место по CS россияне в который уже раз упустили. Киевская A-Gaming сначала со счетом 2:0 разгромила Virtus.pro, а затем разделалась с Spb.Islanders. Словом, ничего нового нынешний турнир по Counter-Strike не принес. В прошлом сезоне первый приз взяла pro100, а в позапрошлом – пресловутая A-Gaming. В личной беседе один из игроков Virtus.pro среди прочих причин поражения назвал то, что команда вдруг перестала метко стрелять.



Игрок команды Rush3D – Brhr – умеет радоваться красивому фрагу!



Момент славы A-Gaming, они снова лучшие!



Runcha, менеджер Virtus.pro, всегда очень переживает за своих подопечных.



Xyligan – сильнейший после Deadman'a российский игрок за Ночных Эльфов.



Гости из северной столицы (слева направо): Gribov, Dantik, Cas и Lexer.

Битвы в номинации StarCraft: Brood War продолжались до глубокой ночи. Победа в итоге досталась чемпиону **WCG 2005 Russia** – **Ex'y**. В финале он расправился со своим извечным соперником **Notforu**, выступающим за клан S2. Notforu, как обычно, играл Зергами. **Advokate**, серебряный призер WCG 2005 Russia, смог занять лишь шестое место.

ПОД ЗАНАВЕС

Третий день собрал любителей ***Quake 4***, ***Warcraft III: The Frozen Throne*** и ***Need for Speed: Most Waned***. В номинации Quake 4 вновь победил москвич Cooller, что, впрочем, никого не удивило. А вот от игрока под ником **Nike** почетного третьего места присутствующие не ожидали. «Серебро» же досталось **Jibo**. В Warcraft-части турнира обошлось без неожиданностей. «Золото» взял знаменитый **Deadman**, не проигрывающий ни одного турнира в России уже на протяжении трех лет, а второе и третье места заняли **Kemper** и **Xyligan** соответственно. Серебряному призеру даже удалось обставить Deadman'a в малом финале. Царствующий чемпион решил покуражиться и выбрал «не свою» расу. Любитель Эльфов, он решил сыграть против Kemper'a Ордой, за что и поплатился. Но к финалу Deadman собрался с мыслями, взял Эльфов и победил с общим счетом 4:0.

«Под занавес» последние матчи отыграли футболисты. Лучше других показал себя x4-Alex, серебряный призер чемпионата мира **WCG 2005 Grand Final**. В финале он уверенно расправился с казахским форвардом **Omega**.

В номинации Need for Speed: Most Wanted сильнее всех вновь оказались представители клана **USSR**. Alan, **Neonion** и **Injektor** оккупировали весь подиум. Четвертым же финишировал мало известный российский геймер **Mistik**.

Чемпионат в клубе **4GAME** удался! У организаторов получился едва ли не идеальный турнир, аналогов которому ни по качеству, ни по призовому фонду, ни по количеству участников на территории России пока нет.



Cooller абсолютно спокоен даже во время самых ответственных матчей.



Lex из Virtus.pro традиционно эмоционален во время игры.

LEXER УХОДИТ НА ПЕНСИЮ

На турнире не обошлось без сенсаций: один из самых уважаемых геймеров России Алексей Нестеров, также известный как Lexer, заявил, что этот чемпионат для него последний. Lexer – сильнейший после Cooller'а российский игрок в Quake, за его плечами второе место в чемпионате мира *WCG 2001 Grand Final* и победа в *QuakeCon 2002*. Но теперь игровую карьеру Алексея можно считать завершенной.



FLIGHT SIMULATOR SHOW 2006

НАЗВАНИЕ ТУРНИРА:
FLIGHT SIMULATOR SHOW 2006
ДАТА ПРОВЕДЕНИЯ:
6-7 мая
МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ:
Италия
ПРИЗОВОЙ ФОНД:
Элитные кубки
и DVD-фильмы про авиацию
ДИСЦИПЛИНЫ:
«Ил-2 Штурмовик», Falcon 4.0: Allied Force, Lock On: Modern Air Combat



■ Flight Simulator Show 2006 проходило в рамках крупной авиационной выставки.



В начале мая в Италии, в городе Форли прошло престижное ежегодное соревнование **Flight Simulator Show 2006**, на которое съехались виртуальные пилоты со всего мира. Все действие происходило в огромном ангаре по соседству с крупной авиационной выставкой. Киберспортсмены соревновались в трех основных дисциплинах: ***«Ил-2 Штурмовик»***, ***Falcon 4.0: Allied Force*** и ***Lock On: Modern Air Combat*** (у нас больше известна как ***«Lock On. Современная боевая авиация»***). Для участия в последней благодаря спонсорской и технической поддержке компаний **«Игалакс» (Saitek-Russia)**, **Sony**, **ATI**, **«1С»**, **Trend-Europe Eurogate Srl (Saitek-Italia)** и **ButtKicker** из России прибыли два опытных мастера из команды **SLI**. Москвич **Berusa_82** и **Lyric_40** из Ижевска явно выделялись на фоне остальных игроков. Несмотря на молодость, оба демонстрировали поразительную хладнокровность в ключевых моментах боя, раз за разом срывая бурные аплодисменты зрителей. На турнире по «Ил-2» превосходство наших было настолько велико, что они смогли завоевать «золото» во всех четырех номинациях. В одной из миссий игрокам предстояло пролететь через своеобразную «полосу препятствий», а затем посадить крылатую машину на авианосец. Berusa удачно справился с первым отрезком, но на заключительном этапе, уже выпустив шасси, неожиданно потерял управление и врезался в трубу на корабле. Итальянцы уже предвкушали легкую победу, но и их представитель при приземлении разбился о палубу. И только Lyric выполнил все безошибочно, развеяв надежды соперников получить хотя бы одно первое место. Также россияне оказались на голову сильнее остальных в обороне бомбардировщика, обстреле водных мишеней и в классическом воздушном бою 2x2 (dogfait). К сожаленью, в других дисциплинах наши соотечественники не участвовали, а ведь в таком случае чемпионских кубков могло бы быть гораздо больше.



■ Абсолютные чемпионы – Lyric_40 (слева) и Berusa_82.

По окончанию официальной программы FSS 2006 россияне провели два показательных сражения с лучшей итальянской командой **PVI**. Реванш не состоялся: Berusa и Lyric не оставили местным геймерам ни единого шанса.



■ А вот самый юный участник соревнований.

ТУР 10 ГОРОДОВ

ИРКУТСКИЕ БАТАЛИИ

НАЗВАНИЕ ТУРНИРА:
Тур 10 городов
ДАТА ПРОВЕДЕНИЯ:
13 мая 2006 года
МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ:
г. Иркутск, клуб «NEXT»
ПРИЗОВОЙ ФОНД:
7000 рублей
ДИСЦИПЛИНА:
Quake 3 Arena
КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ:
25



Главный приз – акустическая система JB-465.

13 мая в Иркутске прошел первый этап всероссийского чемпионата по игре ***Quake 3 Arena*** «Тур 10 городов». Организатором этого мероприятия второй год подряд выступает наш издательский дом **game(land)**. Напомню регламент: в течение нескольких месяцев в 9 городах проводятся отборочные соревнования, победители которых едут в Москву на большой финал. В текущем сезоне состязания проходили при поддержке компаний **Jetbalance** (производит акустические системы) и **Oklick** (выпускает клавиатуры и мыши). Турнир проводился в дуэльном формате по системе single elimination. Для того чтобы «вылететь» достаточно было оступиться всего один раз, но этот факт не пугал киберспортсменов, ведь участие в «Туре 10 городов» абсолютно бесплатно! После церемонии открытия турнира участники заняли места за своими компьютерами, и – понеслось! Спустя четыре часа был выявлен победитель, им стал **Иван Кобзев**. Он же праздновал победу в Иркутске и в прошлом сезоне «Тура 10 городов», а на столичном финале финишировал третьим. По словам триумфатора, он не проигрывал ни в одном иркутском чемпионате с 2001 года. За победу Ивану досталась шикарная акустическая система от Jetbalance – JB-465. В одном шаге от «золота» остановился **Константин Семок**. За свои заслуги он получил комплект фирменных призов от Oklick, в том числе и клавиатуру Oklick 300 M. В своем интервью он отметил, что мероприятие было проведено очень грамотно и похвалил ведущего, который не давал скучать даже далеким от Quake’а зрителям. Бронзу «взял» **Андрей Паталихин**, ветеран компьютерных видов спорта, участвующий в турнирах с 1999 года. В качестве приза он получил источник бесперебойного питания IPPON Back Comfo Pro 600. В следующем году Андрей обещает «исправиться» и обязательно завоевать золотую медаль «Тура 10 городов». Следующий этап турнира пройдет 3 июня в Тюмени в клубе «Паутина». Три лучших геймера получат отличные призы, а среди зрителей будут разыграны акустические системы JB-216, мыши Oklick 303 M, модемы и TV-тюнеры от компании **Acorp**. Приходи!



Алексей Еньшин – победитель конкурса зрителей.



Этот улыбчивый парень ни кто иной, как серебряный призер турнира Константин Семок.



Салют!
Последний месяц был не так богат на русскоязычные релизы хитов, как прошлый. Тем не менее, нам все равно есть о чем рассказать.
Для ***Psychonauts*** мы давно готовили место в теме «Дайджеста». Наконец-то игра от **Тима Шафера** (Tim Schafer), создателя таких нетленных квестов, как ***Grim Fandango***, ***Full Throttle*** и ***Day of the Tentacle***, вышла в русскоязычном варианте на радость всем любителям платформеров и просто хороших игр. Честно признаться, я не верил тем, кто говорил, что Psychonauts затягивает. И вот сам убедился в этом на собственной шкуре. Пройдя тринадцать сумасшедших уровней, ты рискуешь забыть, что в этом мире реально, а что лишь плод больного воображения. Почему? Читай наш обзор.
Если времени на игры у тебя в обрез, опасайся и ***Supreme Ruler 2010***. Идеей мирового господства, которую пропагандирует творение компании-разработчика **BattleGoat Studios**, заразиться проще простого. SR поможет тем, кто всегда мечтал окрасить политическую карту мира в цвета родного государства.
Дождались мы локализации ***Age of Empires III***. Приятная графика, динамичный гемплей и невероятно зрелищные баталии – как, неужели ты еще не видел этого великолепия? Бегом в магазин! О том, насколько качественным получился перевод **«1С»**, читай на четвертой странице рубрики.
Fallout 2 – наш главный гость из прошлого. Классика ролевого жанра благодаря «1С» теперь официально продается на территории России. Прикоснуться к легенде есть шанс у каждого. Локализация хита такого масштаба – занятие очень ответственное. Справилась ли с ней в «1С»? Посмотрим.

Демин Павел

PSYCHONAUTS



ЖАНР:	Platformer
РАЗРАБОТЧИК:	Double Fine Productions
ИЗДАТЕЛЬ:	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР:	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	Один DVD/Четыре CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА:	350 руб.
URL:	www.psychonauts.com www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=198

Psychonauts стала настоящей бомбой прошлого года. Восторженные рецензии в игровых изданиях, всевозможные награды (в том числе и наши «Золотой кулер» и «Лучший Дизайн») только подтвердили: платформеры – представители ныне вымирающего жанра – еще не сказали свое последнее слово.
Игра действительно гениальна. Тут тебе и динамичный геймплей, и превосходный (хоть и немного ненормальный, как и все в мире Psychonauts) сюжет, и великолепные, скрупулезно проработанные до мелочей «живые» уровни. Каждый из этапов неповторим и выверен с точки зрения дизайна.
В Psychonauts мы вместе с главным героем Разом (сокращение от «Разпутин») отправляемся в летний лагерь для детей, наделенных сверхъестественными псионическими умениями. Чем это нам грозит? А тем, что придется путешествовать по мозговым извилинам других персонажей. Раз прокачивает свои способности с прохождением каждого нового этапа, у него появляются новые умения. Как и следовало ожидать, дело не ограничивается одной беготней и размахиванием кулаками. Поломать голову над паззлами тоже придется. Но не все головоломки можно разгадать с помощью «железной» логики, как в большинстве квестов. Не забывай: здесь все немного ненормально.

Для локализаторов такой проект, как Psychonauts, – настоящий вызов. Если ты играл в оригинальную версию, то помнишь, что она напичкана диалогами. В летнем лагере ты и шага не ступишь, не услышав какой-нибудь забавной реплики от ошивающейся в округе ребятни. Да и в мире мыслей нередко встречаются персонажи, у которых, как говорится, «словесная диарея».
Перед **«Букой»** стояла серьезная задача. Озвучка англоязычной версии была просто великолепной. Мало того, что локализаторам нужно было перезаписать реплики героев (которых здесь немало), так еще и сохранить дух Psychonauts. Как им удалось со всем справиться, нам рассказал **Максим Вахитов**, менеджер по локализации (смотри интервью на следующей странице). Я лишь скажу, что результат проделанной работы нам понравился. Все персонажи в русской версии говорят нормальными, подходящими им голосами. Актеры не переигрывают. Отлично адаптирована и текстовая информация. Что важно, были сохранены оригинальные шрифты.

ЗВУК	9,0
ТЕКСТЫ	9,0
СТИЛЬ	9,0
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ PC ИГРЫ №19	9,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ PC ИГРЫ №31	9,0





Мы приводим две финальные оценки. Первая – рейтинг по мнению автора, рецензировавшего игру в одном из наших номеров. Вторая – рейтинг переведенного продукта. Благодаря этому ты можешь увидеть, насколько локализация выигрывает (или проигрывает) оригиналу. Что же означает вторая оценка?

0.5 - 1.0
Ужасный перевод не менее ужасной игры. В мусор!

1.5 - 2.5
Посредственная локализация и без того не самого интересного проекта.

3.0 - 4.0
Перевод игру только испортил. Много недоработок.

4.5 - 5.5
Стандартная локализация игры на любителя. Есть изъяны в переводе, озвучке или оформлении.

6.0 - 7.0
Перевод хорош, озвучка – на высоте. Но не обошлось без небольших недоработок.

7.5 - 8.5
Перевод и озвучка сделаны без сучка и задоринки.

Однако сама игра не безупречна.

9.0 - 10.0
Идеальная локализация игры без весомых недостатков. Штучная работа.

Оценки по критериям «Текст», «Звук» и «Стиль» выставляются по той же системе, что и в рецензиях.

ПЕРВОКЛАССНАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ
«Рубль» выдается за выдающуюся работу локализаторов.

КАК РАЗПУТИН ЗАГОВОРИЛ ПО-РУССКИ



О том, как локализовался лучший, по нашему мнению, платформер 2005 года, «PC ИГРАМ» рассказал Максим Вахитов, менеджер по локализации компании «Бука».

«Работа по локализации ***Psychonauts*** осложнялась тем, что loc kit (инструментарий для локализации), который мы получили еще в конце 2005 года, содержал только тексты и образцы оригинальной озвучки. Так как студия разработчиков на тот момент была уже расформирована, дополнительные инструменты и информацию получить было невозможно, и все этапы локализации, в том числе сборку, приходилось проходить самостоятельно. В игре почти 350 тысяч знаков непростого текста. Например, многие жители разума актрисы Глории разговаривают пятистопным ямбом, по-шекспировски. Немало здесь и смешных стихотворений, сложных для адаптации. Мы не раз собирались всей командой, пытаясь найти адекватный перевод сложных терминов, названий предметов инвентаря, пси-умений и навыков главного героя. С именами тоже намучились. Coach перевели как Старшина, его злое воплощение Kochamara стало Страшилой, а Goggalor – Лупоглазом. Город внутри разума огромной рыбы, который в английской версии носит название iunfishopolis, мы обозвали Ихтиополисом, а город на берегу озера – Отобрайтоном (в оригинале – Shaky Claim). Англоязычная озвучка – просто шедевр. Вот и мы старались не подкачать. Чтобы участвующие в озвучании актеры прониклись духом игры, мы заранее ознакомили каждого из них с Psychonauts. На запись речи (около семи часов) ушло две недели. Перед тем, как записать русскоязычный вариант фразы, мы прослушивали ее на английском. Это делалось, во-первых, для того, чтобы передать нужные эмоции, а во-вторых, чтобы более четко синхронизировать звук и картинку.

После интеграции шрифтов, графики, звуков и текстов пришел черед тестеров, на плечи которых легла сложная задача. Игра весьма продолжительна: на прохождение уходит около 20-ти часов. А им, беднягам, приходилось проверять все и везде. Ведь мир Psychonauts реагирует буквально на каждое действие геймера по отношению к любому предмету или персонажу».

ВНИМАНИЕ! КОНКУРС!

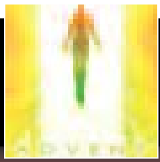
Хочешь получить свежие игры совершенно бесплатно? Все, что тебе для этого нужно, – это правильно назвать проекты, из которых взяты следующие цитаты.

1. «Дождь пламени хлынул с небес, пламя поглотило континенты – и они ушли на дно кипящих океанов».
2. «Их технологии так превосходят наши, что это не имеет значения. Если они захотят нас уничтожить, мы их не остановим».
3. «Сейчас ваша задача – взять под контроль обе стороны реки, чтобы опытные легионеры после заслуженного отдыха смогли продолжить преследование врага».

Ответы присылай на электронный ящик demin@pc-games.ru или почтовый адрес: 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652 с пометкой «Конкурс «Дайджеста» #7».

Цитаты из номера 5(29) угадал Набиуллин Артур из Нижневартовска. Правильные ответы: 1. Агата Кристи: И Никого Не Стало; 2. Still Life; 3. Крылатый Охотник.

ADVENT RISING



ЖАНР	Third-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК	GlyphX Games
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	1 DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА:	300 руб.
URL	www.adventtrilogy.com www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=194

Advent Rising – игра, которая, к сожалению, так и не смогла реализовать весь свой потенциал. Однако назвать этот шутер безнадежно плохим язык тоже не поворачивается. Хотя бы из-за сюжета. Смотри сам: в ходе вторжения инопланетных захватчиков гибнет наша родная планета вместе с почти всеми ее обитателями. Перед уцелевшими стоит такая задача – нужно объединить свои силы с силами расы дружественных инопланетян и начать войну с врагами человеческого рода.
Однако не сюжетом единым жива игра. Весьма занятна ее боевая система: можно стрелять с двух рук и пользоваться телепатическими способностями. Но остальное – заурядно. И впечатляющий сюжет, к сожалению, не в силах оправдать огрехи в управлении, отсутствие оригинальных дизайнерских решений и однообразный геймплей.
Работа над локализацией была проделана немалая. Игровой процесс разбавлен большим количеством великолепно озвученных сюжетных вставок, ну, а персонажи так и вовсе говорят без умолку. К чести переводчиков, иностранные корни Advent Rising почти не заметны. Лишь иногда ухо режут чисто английские выражения. Еще один недостаток: некоторые актеры переигрывают. Однако общей картины это, в общем, не портит: локализация прекрасно сохраняет стиль оригинальной игры. Глобальный катаклизм, борьба героев за выживание, кровавые сражения с инопланетянами – все перипетии сюжета гармонично переданы на родном языке.

ЗВУК	8,0
ТЕКСТ	9,0
СТИЛЬ	8,0
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ РС ИГРЫ №22	6,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ РС ИГРЫ №31	8,0



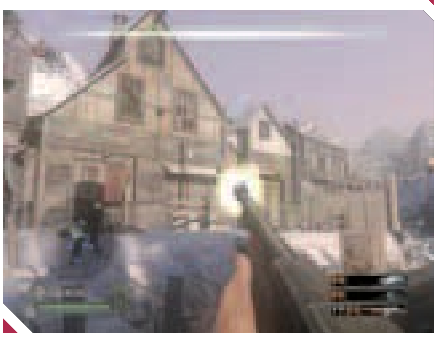
COMMANDOS: STRIKE FORCE



ЖАНР	First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК	Pyro Studios
ИЗДАТЕЛЬ	Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР	Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	1 DVD/4 CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА:	350 руб.
URL	www.commandosstrikeforce.com

Чего уж греха таить: разработчикам ***Commandos*** ставить свое детище на рельсы шутера явно не стоило. Несмотря на то, что стрелялка получилась довольно неплохая, духа знаменитой тактической игры в ней уже нет. Уменьшилось количество героев и их способностей, а стрелять приходится больше, чем во всех предыдущих частях вместе взятых. И зачем, спрашивается, было называть проект Commandos?.. Впрочем, если забыть о надеждах, которые каждый из нас возлагал на новую игру серии Commandos, ***Strike Force*** – это неплохой шутер с элементами стелса и тактики. Местных фашистов весело отстреливать из «Томпсона», душить со спины удавкой и резать заточенным армейским ножом. Радует, что на одной лишь молниеносной реакции здесь не выедешь: иногда нужно немного пораскинуть мозгами. Commandos: Strike Force благодаря интересным миссиям и неплохому дизайну уровней сможет увлечь тебя на пару вечеров, но не больше.
Локализована игра на совесть. Разговорная речь в русской версии звучит не хуже, чем в англоязычном варианте, следов перевода с другого языка почти не заметно. Единственное нарекание к озвучке – голоса некоторых персонажей совершенно не подходят своим героям. Тем не менее, сами актеры поработали на славу.
А вот корректоров есть за что пожурить: в текстах нет-нет, да проскочит досадная ошибка или опечатка. Больше по существу придраться и не к чему, но неприятный осадок остался.

ЗВУК	7,0
ТЕКСТ	7,0
СТИЛЬ	7,0
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ РС ИГРЫ №29	6,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ РС ИГРЫ №31	7,0



SUPREME RULER 2010: ПРЕСТОЛ ПЛАНЕТЫ



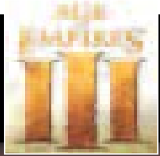
ЖАНР	Turn-Based Strategy
РАЗРАБОТЧИК	BattleGoat Studios
ИЗДАТЕЛЬ	Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР	Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	1 DVD/2 CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА:	220 руб.
URL	www.supremeruler2010.com www.akella.com/ru/games/supremeruler2010

Недалекое будущее. Некогда сильнейшие мировые державы переживают острейший политический и экономический кризис. Единые государства распались на множество независимых областей, которые погрязли в междоусобицах. ООН канула в Лету, уступив место глобальной корпорации «Мировой Рынок». Вот в такой неоднозначной обстановке тебе предстоит повести один из более чем 200 регионов к мировому господству.
Поколение, не заставшее ***Civilization* Сида Мейера** (Sid Meier), внешний вид ***SR2010*** может откровенно напугать: графика схематична, все игровые окна буквально переполнены информацией. Ну, а ты чего хотел? Думал, легко управлять государством? Игра изобилует экономическими и политическими терминами – и все они переведены грамотно. Правда, абсолютно неподготовленному геймеру могут быть непонятны некоторые аббревиатуры, вроде СБГ (степень боевой готовности). Также смущают сокращения в названии некоторых министерств (например СТРАТ.ОП.). Видимо, на такой перевод повлияли технические аспекты при работе с localization kit'ом (инструментарием для локализации).
Практически все тексты набраны достаточно мелким шрифтом, но с учетом огромного количества информации на экране такой маленький кегль – мера практически вынужденная. Единственное найденное место, где шрифт явно подкачал, – это слово "Email" в игровом меню: E и M практически слились воедино. В остальном же к шрифтам претензий нет.

ЗВУК	N/A
ТЕКСТ	8,0
СТИЛЬ	7,0
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ РС ИГРЫ №20	7,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ РС ИГРЫ №31	7,0



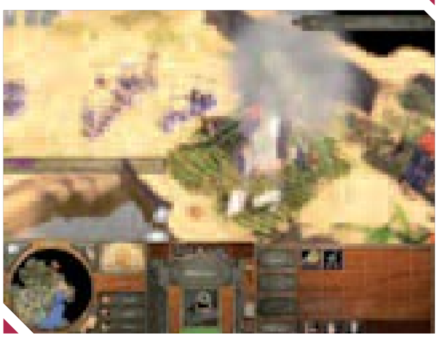
AGE OF EMPIRES III



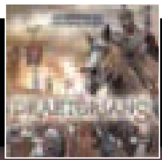
ЖАНР	Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК	Ensemble Studios
ИЗДАТЕЛЬ	1С
ЛОКАЛИЗАТОР	Логрус
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	3 CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА:	300 руб.
URL	www.ageofempires3.com games.1c.ru/aoe3/

Как бы ни критиковали ***Age of Empires III*** за излишнюю упрощенность, факт остается фактом – эта игра была одной из лучших RTS 2005 года. Историчности в третьей «Эпохе Империй» еще меньше, чем в предыдущих частях – несуществующие в реальной жизни сражения, карикатурные герои, причудливые юниты... Все это было и раньше, однако теперь несерьезность просто возведена в квадрат, что пошло сериалу только на пользу! Как говорится, «жить стало лучше, стало веселей». Серьезные изменения коснулись и геймплея. Отныне крестьянам не нужно таскать ресурсы к амбарам и лесопилкам. Теперь есть герои – сильные и притом бессмертные юниты. Но самое главное – в третьей части появился такой показатель, как опыт. Он дается за убийство врагов или выполнение заданий. Накопив достаточное количество экспы, ты можешь заказать из столицы своего государства какой-нибудь бонус, вроде отряда бойцов или ресурсов. Все вышеперечисленные фишки не просто сделали игру легче, а придали ей динамизма.
Локализаторы потрудились на славу – переведены даже надписи на изображениях. К сожалению, не обошлось без мелких огрехов – где текст за рамки выезжает, где шрифт от стандартного отличается. Но в целом – очень даже ничего. Понравились выразительные голоса актеров, которые озвучивали диалоги.
AoE3 – интересная, веселая и безумно красивая стратегия. Обязательный экземпляр в коллекции любого геймера.

ЗВУК	8,0
ТЕКСТ	8,0
СТИЛЬ	8,0
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ PC ИГРЫ №23	n/a
ЛОКАЛИЗАЦИЯ PC ИГРЫ №31	8,0



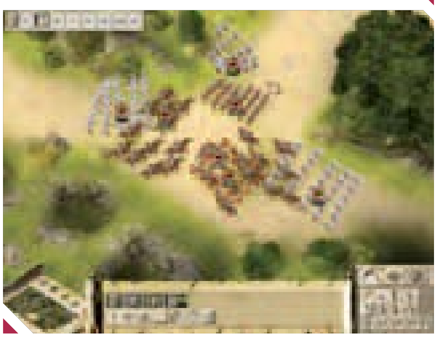
PRAETORIANS



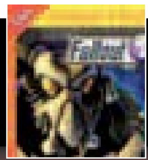
ЖАНР	Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК	Pyro Studios
ИЗДАТЕЛЬ	Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР	Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	1 CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА:	120 руб.
URL	www.pyrostudios.com/ficha_praetorians.asp?46 eidos.nd.ru/praetorians/

Как-то раз создатели ***Commandos*** надумали взять таймаут, отдохнуть от тяжких трудов. А чтобы руки и головы не отключались окончательно, решено было склепать на досуге что-нибудь простенькое на потеху неприхотливой публике. Примерно такой могла быть предыстория появления ***Praetorians***: незамысловатой RTS о победоносных походах римлян с едва заметными вкраплениями тактики и рудиментарными, практически не видимыми невооруженным взглядом ролевыми элементами.
Еще до начала установки недоумение вызвало то, что на обложке диска с локализованной копией игры красуется логотип PC CD-ROM, а между тем на самом диске стоит значок DVD.
Претензий к локализации две. Во-первых, создается впечатление, что все реплики в игре начитаны одним актером, который время от времени делает неудачные попытки изменить голос. Ну, а во-вторых, я допускаю, что в оригинальном варианте отряды могли отзываться "Yes, sir!". Но пора бы уже российским переводчикам и свою голову на плечах иметь! Что это за «Есть, сэр!» в исполнении отряда римских легионеров?! Только и ждешь, что в очередном диалоге услышишь: «Сцилла, Сцилла! Я Харибда. Прием!».
К оформлению меню и игровых окон, однако, претензий нет. Шрифты подобраны удачно, цветовое выделение сохранено. Отдельное спасибо локализаторам за внимание к такой второстепенной вещи, как титры: надписи в анимационном ролике переделаны художественно.

ЗВУК	5,0
ТЕКСТ	7,0
СТИЛЬ	6,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ PC ИГРЫ №31	6,0



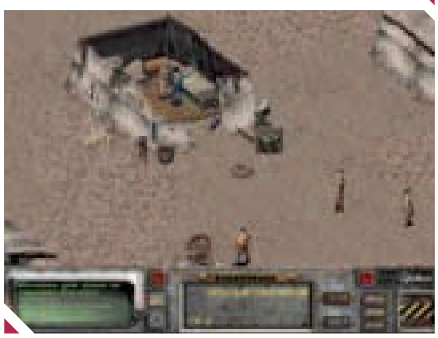
FALLOUT 2



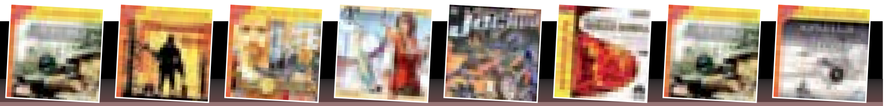
ЖАНР	Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК	Black Isle Studios
ИЗДАТЕЛЬ	1С
ЛОКАЛИЗАТОР	1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	1 CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА:	120 руб.
URL	games.1c.ru/fallout2/

Каждый художник мечтает создать шедевр, слава которого переживет его творца. Студии **Black Isle** давно не стало, но дело их в виде серии ***Fallout*** будет жить вечно. **«1С»** вдыхает новую жизнь в нетленную классику: наконец официальная локализация культовой RPG ***Fallout 2*** появилась на российском рынке!
Честно признаться, перед запуском игры меня больше всего донимал вопрос, как же в «1С» перевели G.E.C.K. (машина, создающая окружающую среду, пригодную для жизни человека). Надо сказать, вариант выбран достойный – Генератор Эдемских Кущ (Компактный). Будем считать, что тест на сохранение аутентичности локализаторы успешно прошли.
Актеры поработали на славу. Голос за кадром во вступительном ролике пробирает не хуже оригинального – он также полон обреченности и трагизма, но порой сквозь него все же слышится нотка неумирающей надежды. Голоса других важных сюжетных персонажей нареканий не вызывают. Но не обошлось и без досадных изъянов. В первом же диалоге имя моего персонажа отобразилось как LokiError (никакого "Error" в моем нике на самом деле нет). И к описаниям сейвов тоже подошли не очень ответственно: Arroyo Temple, например, в русском варианте превратился в «Арройо Храм». Однако эти несущественные огрехи с лихвой компенсируются отлично проработанным обликом меню, прекрасно стилизованными шрифтами и качественным переводом. Нам бы эту русскую версию годиков шесть назад...

ЗВУК	8,0
ИНТЕРФЕЙС	8,0
СТИЛЬ	9,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ PC ИГРЫ №31	8,5



РУССКОЯЗЫЧНЫЕ РЕЛИЗЫ



ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ

Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик	Локализатор	Жанр	Рейтинг рецензии
Bratz. Рок-звездочки	Bratz: Rock Angelz	Новый Диск	AWE Productions	troll.ru	Strategy	n/a
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	Бука	Pandemic Studios	Бука	Squad-Based Strategy	7.5
Heroes of Might and Magic 5	Heroes of Might and Magic 5	Nival Interactive	Nival Interactive	Nival Interactive	Turn-Based Strategy	8.0
Keepsake: Тайна долины драконов	Keepsake	Акелла	Wicked Studios	Акелла	Adventure	6.5
The Sims 2: Ночная жизнь	The Sims 2: Nightlife	Софт Клаб	Maxis	Софт Клаб	Simulator	n/a
WarPath	WarPath	Акелла	Digital Extremes	Акелла	First-Person Shooter	n/a
Wolfschanze 1944: Пуля для фюрера	Wolfschanze 1944: The Final Attempt	Акелла	Calaris Studios	Акелла	First-Person Shooter	n/a
Быстрый и мертвый	Fast Lane Carnage	GFI/Руссобит-М	Parallax Factory	GFI/Руссобит-М	Racing	n/a
Бумеранг	Бумеранг	Акелла	Сатурн-плюс	n/a	Adventure	n/a
Владыки астрала	Astral Masters	1С	Apus Software	1С	Logic	n/a
День Победы 2. Новая война	Hearts of Iron 2: Doomsday	1С	Paradox Interactive	snowball.ru	Strategy	n/a
Дорога на Рейхстаг	World War II Combat: Road to Berlin	1С	Direct Action Games	Логрус	First-Person Shooter	n/a
Заговор Темной Башни	Заговор Темной Башни	Акелла	Semargl Game Studio	n/a	Role-Playing Game	n/a
Князь Владимир	Князь Владимир	1С	PIPE Studio	n/a	Platformer	n/a
Корпорация Зоопарк: Ветслужба	Zoo Vet	Акелла	Legacy Interactive	Акелла	Management	n/a
Крылья войны	Combat Wings	1С	CITY Interactive	1С	Simulator	n/a
Лучшие из лучших. Прыжки с трамплина 2006	RTL Ski Jumping 2006	GFI/Руссобит-М	49Games	GFI/Руссобит-М	Sport	6.5
Мартин Мактайн: Операция «Дориан Грей»	Martin Mystere: Operation Dorian Grey	1С	Artematica Entertainment	Логрус	Adventure	n/a
Снайпер: Дороги войны	World War II Sniper: Call to Victory	1С	Jarhead Games	Логрус	First-Person Shooter	n/a
Рейнджеры: Операция в Могадишо	Army Ranger: Mogadishu	1С	Jarhead Games	Логрус	First-Person Shooter	n/a
Тайна друидов	The Mystery of the Druids	Акелла	House of Tales	Акелла	Adventure	n/a
Тень звезды 4	Star Wraith 4: Reviction	Медиа-Сервис 2000	StarWraith 3D Games	Медиа-Сервис 2000	Simulator	n/a
Укрощение огня	Wildfire	1С	Cat Daddy Games	Логрус	Management	n/a
Угонщики	Jacked	Новый Диск	Sproing Interactive Media	Новый Диск	Racing	4.0
Хамелеон	Chameleon	1С	Silver Wish Games	1С	Third-Person Shooter	n/a
Шорох	Scratches	Play Ten Interactive/Руссобит-М	Nucleosys	Play Ten Interactive/Руссобит-М	Adventure	7.5

ВО ЧТО ИГРАЕМ В СЛЕДУЮЩЕМ МЕСЯЦЕ?

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Лучшая игра 2004 года возвращается. Мы вновь окажемся в шкуре Гордона Фримена и вместе с нашей спутницей Аликс узнаем, что же произойдет после ***Half-Life 2***. На прилавки отечественных магазинов переведенная **«Букой»** версия поступит ненамного позже мирового релиза. Шикарный подарок – не правда ли? Рецензия на локализацию ***Half-Life 2: Episode One*** – в следующем выпуске «Дайджеста». А на саму игру – уже в этом номере. Наверняка, ты уже прочитал рубрику Cover-Story.

HALF-LIFE 2 EPISODE ONE

ЖАНР	First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК	Valve Software
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:	1 DVD
URL	half-life2.com
	www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=231



РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

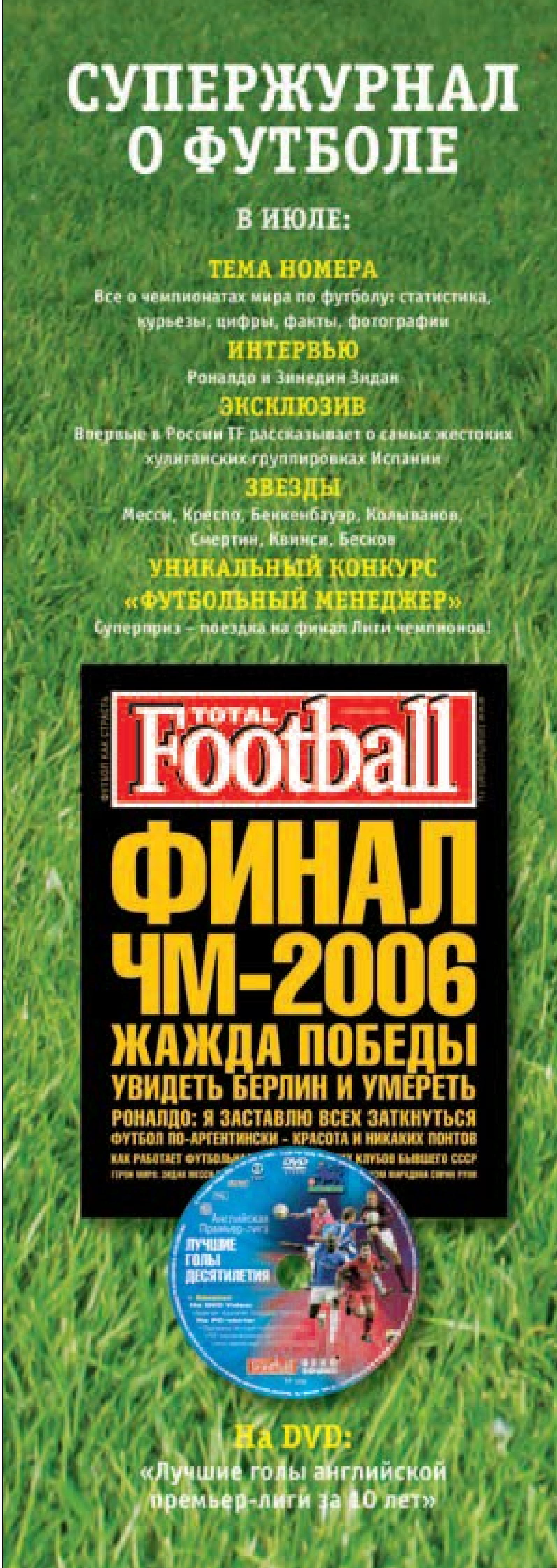
ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

№ Название	Российский издатель
DVD-BOX	
1. Ледниковый период 2: Глобальное потепление	Софт Клаб
2. Guild Wars: Factions	Бука
3. Властелин Колец: Битва за Средиземье 2. Русская версия	Софт Клаб
4. The Sims 2: Ночная жизнь	Софт Клаб
5. The Godfather	Софт Клаб
6. Silent Hill 3	Софт Клаб
7. The Sims 2. Русская версия	Софт Клаб
8. THe Sims 2: Университет	Софт Клаб
9. World of Warcraft	Софт Клаб
10. Need for Speed Underground 2. Русская версия	Софт Клаб
JEWEL-BOX	
1. Heroes of Might and Magic 5 (DVD)	Nival
2. Heroes of Might and Magic 5 (4CD)	Nival
3. Fallout 2	1С
4. Шорох	1С
5. Psychonauts	Бука
6. Advent Rising	Бука
7. Принц Персии: Два трона	Акелла
8. Tomb Raider: Legend	Новый Диск
9. Звездный Десант	Бука
10. Dreamfall: The Longest Journey	Новый Диск

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
Ankh (Анк)	Новый Диск	Adventure	Лето 2006
Bad Day L.A.	Акелла	Action	III квартал 2006
Black Buccaneer (Черный корсар)	Новый Диск	Action	Лето 2006
Black & White 2: Battle of the Gods	Софт Клаб	Simulation	Июнь 2006
Cars (Тачки)	Новый Диск	Racing	III квартал 2006
City Life	Акелла	Simulation	III квартал 2006
Condemned: Criminal Origins	Софт Клаб	Shooter	Июнь 2006
Desperados 2: Cooper's Revenge	Акелла	Strategy/Action	Лето 2006
Devil May Cry 3: Dante's Awakening	Новый Диск	Action	2006
Dreamfall: The Longest Journey	ND Games	Adventure	III квартал 2006
El Matador	1С	Shooter	III квартал 2006
EverQuest 2	Акелла	MMORPG	III квартал 2006
Evolution GT	Руссобит-M/GFI	Racing	III квартал 2006
Fable: The Lost Chapters	1С	RPG	2006
Fallen Lords: Другой мир	GFI	Action	III квартал 2006
FlatOut 2	Бука	Racing	Лето 2006
Gun	1С	Action	2006
Joint Task Force	Софт Клаб	Shooter	Сентябрь 2006
Mage Knight: Apocalypse	Акелла	RPG	Лето 2006
Mexican Motor Mafia (Мексиканские бандиты)	Новый Диск	Action	Лето 2006
Pac-Man World 3	Софт Клаб	Action	Июнь 2006
Panzer Elite Action: Танковая гвардия	Руссобит-M/GFI	Action	III квартал 2006
ParaWorld	Новый Диск	Strategy	2006
Quake IV	1С	Shooter	2006
Runaway 2	Новый Диск	Adventure	2006
S.C.A.R.	Новый Диск	Racing	Август 2006
Scarface	Софт Клаб	Action	2006
SiN Episodes: Emergence	Бука	Shooter	Июнь 2006
Sniper Elite	Бука	Shooter	Июнь 2006
SpellForce	Руссобит-M	Strategy/RPG	III квартал 2006
Stronghold 2	1С	Strategy	2006
Sword of the Stars	Новый Диск	Strategy	IV квартал 2006
Take Command: 2nd Manassas (13 полк. Военное искусство)	1С	Strategy	III квартал 2006
Titan Quest	Бука	ActionRPG	Лето 2006
The Elder Scrolls 4: Oblivion	1С	RPG	Лето 2006
The Guild 2	Руссобит-M	Strategy	III квартал 2006
The Longest Journey (Бесконечное путешествие)	1С	Adventure	Июнь 2006
The Sims 2: Каталог - Для дома и семьи	Софт Клаб	Simulation	Июнь 2006
The Suffering. Кровные узы	Новый Диск	Action	Лето 2006
ToCA Race Driver 3	Бука	Racing	Лето 2006
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	GFI	Action	III квартал 2006
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	GFI	Action	III квартал 2006
Tony Hawk's American Wasteland	Бука	Simulation	Июнь 2006
Total War: Eras	Софт Клаб	Strategy	Июнь 2006
True Crime: New York City	Бука	Action	III квартал 2006
War on Terror	Акелла	Strategy	III квартал 2006
World of Warcraft: The Burning Crusade	Софт Клаб	MMORPG	Июнь 2006



ИДЕАЛЬНОЕ ЗАБВЕНИЕ

Текст: Иван “Tordosss” Закалинский

ДОВОДИМ ДО УМА OBLIVION

Спору нет, над проектом *The Elder Scrolls IV: Oblivion* компания Bethesda отлично потрудилась. Игра получилась сбалансированной и сногсшибательно красивой. Однако преисполненные творческих идей фанаты все равно нашли себе занятие, и вот уже вереницы модов потянулись в сеть. За прошедшие с релиза месяцы почитатели игры выдали немало интересных, а главное – полезных модификаций. Благодаря стараниям поклонников, Oblivion стала еще ближе к идеалу RPG. Все лучшие изобретения бескорыстных мастеров – в этом материале и на диске.

КОПАЕМСЯ ВО ВНУТРЕННОСТЯХ

Даже при среднем качестве графики ***The Elder Scrolls IV: Oblivion*** «тормозит» на многих компьютерах. С максимальными же настройками игра приемлемо работает лишь на самых современных системах. Однако народные умельцы нашли способ существенно повысить производительность. Для этого необходимо отредактировать конфигурационный файл *Oblivion.ini*, только не забудь сохранить его первоначальную копию – вдруг после внесенных изменений Oblivion вообще не запустится. Итак, отправляйся в знакомую всем директорию *Мои документы*, ищи папку *My Games*, а в ней – каталог *Oblivion*. Расположенный там *Oblivion.ini* открывается любым текстовым редактором, например, стандартным *Блокнотом*. Щелкни по файлу правой кнопкой мыши, выбери *Открыть с помощью*, а затем – *Блокнот*. Внеся свои коррективы, не забудь сохранить их!



Найди в *Oblivion.ini* приведенные ниже строки и замени значения после знака «=» на указанные. В большинстве редакторов задачу поиска можно облегчить, нажав *Ctrl+F* и набрав в открывшемся окне часть искомого текста.

uGridsToLoad=7 (по умолчанию значение 5)
iPreloadSizeLimit=104857600 (по умолчанию значение 26214400)
bUseWaterDepth=0 (по умолчанию значение 1)
uNumDepthGrids=6 (по умолчанию значение 3)
fBlurRadius=6.0000 (по умолчанию значение 7.0000)
fBrightScale=1.7500 (по умолчанию значение 2.2500)
iPreloadSizeLimit=104857600 (по умолчанию значение 26214400)
uExterior Cell Buffer=100 (по умолчанию значение 36)
MinGrassSize=130 (по умолчанию значение 80)
fGrassEndDistance=8000.0000 (по умолчанию значение 3000)
fGrassStartFadeDistance=7000.0000 (по умолчанию значение 2000)
bDoSpecularPass=0 (по умолчанию значение 1)
bUseRefractionShader=0 (по умолчанию значение 1)
bShadowFilter=0 (по умолчанию значение 1)
bPreemptivelyUnloadCells=1 (по умолчанию значение 0)
bSelectivePurgeUnusedOnFastTravel=1 (по умолчанию значение 0)

Теперь займемся виртуальной водой. После нескольких изменений ты не отличишь ее от настоящей!

bUseWaterReflectionsStatics=1 (по умолчанию значение 0)
bUseWaterReflectionsTrees=1 (по умолчанию значение 0)
uSurfaceFPS=15 (по умолчанию значение 12)

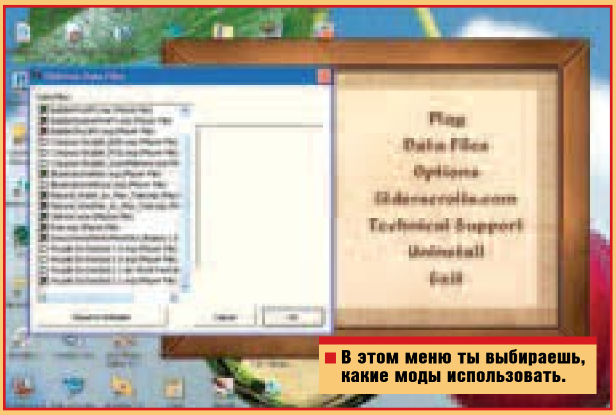
Хочешь, чтобы в игре было больше крови? Поработай со следующими строками:

fDecalLifetime=1200.0000 (по умолчанию значение 10)
iMaxDecalsPerFrame=500 (по умолчанию значение 10)

Наверняка, тебе надоело каждый раз жать *Esc* при запуске Oblivion, чтобы пропустить вступительные ролики? Отредактировав эту строку, ты сможешь навсегда избавиться от них.

SIntroSequence= (по умолчанию после знака «=» перечисляются файлы роликов)

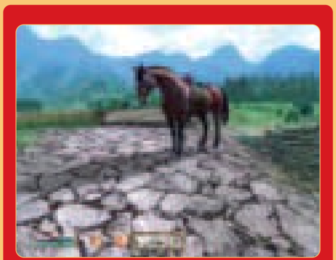
Учти, что эффект исправлений зависит от конфигурации компьютера. Если игра вдруг начнет «капризничать», запиши поверх измененного *Oblivion.ini* файл, который сохранил раньше.



■ В этом меню ты выбираешь, какие моды использовать.

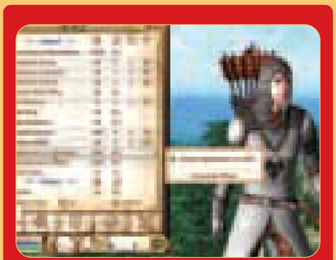
КОСМЕТИЧКА ИЗ МОДОВ

Ну вот, все, что можно было исправить «вручную», мы исправили. Теперь воспользуемся творениями таких же геймеров, как и ты. Перечисленные ниже моды превратят Oblivion в настоящее произведение искусства. Архив с каждой модификацией содержит подробную инструкцию по установке, но если не знаешь английский – не беда. Разархивируй содержимое файлов в директорию с Oblivion, а при запуске игры выбери в меню пункт *Data Files* (см. скриншот слева). Там достаточно отметить крестиком «свежеустановленные» моды, чтобы вносимые ими изменения вступили в силу. Если же какая-то модификация тебе не понравится, просто убери стоящий напротив нее крестик.



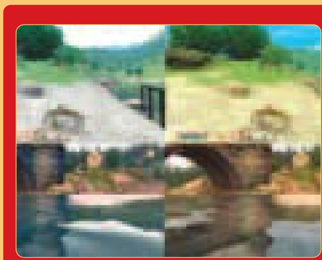
JARROD'S TEXTURE REPLACEMENTS
SHAJA'S LANDSCAPE LOD REPLACEMENTS
BLUESTEEL'S LANDSCAPE NORMAL MAP FIX

Эти модификации заменяют текстуры. Теперь даже на расстоянии все объекты будут выглядеть приемлемо. Смело устанавливай все три мода сразу, один другому не мешает.



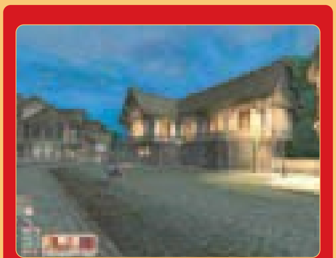
BTMOD

Эта модификация создана специально для тех, кто недоволен интерфейсом игры (а таких, уж поверь, немало). Установи BTMod, и управлять Oblivion станет гораздо удобнее. Главное достоинство мода – аккуратные, красивые, а главное – функциональные меню.



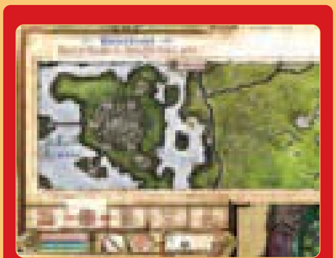
NATURAL ENVIRONMENTS

Что ни говори, природа в игре выглядит великолепно. Кажется, куда уж лучше?! А ты установи этот мод, и пейзаж разительно изменится: заиграет более естественными красками, буквально утонет в зелени, цветах и лазурном сиянии бескрайнего неба.



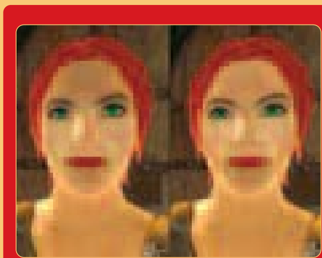
ILLUMINATION WITHIN

Тебе не кажется, что горожане слишком рано ложатся спать? После захода солнца ни в одном окне не мерцает огонек свечи, будто все вымерли! Чтобы оживить ночные поселения Oblivion, установи эту модификацию – мягкий, красивый свет появится в каждом окне.



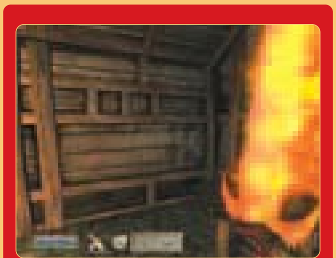
ELVEN CARTOGRAPHERS

Похоже, разработчики не слишком старались, рисуя географические карты местности. Специально для тех, кто разделяет это мнение, создан мод Elven Cartographers. Он превращает пожелтевший пергамент картографических свитков в настоящие произведения искусства.



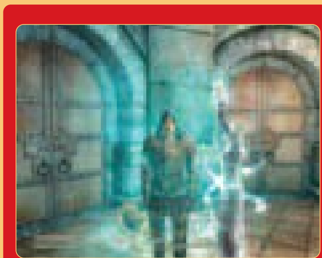
SMOOTH FACES

Лица персонажей в Oblivion анимированы на пять баллов, но вот текстуры подкачали – слишком уж они размыты. Установи этот мод, и тонкий слой косметики преобразит героев. Их физиономии станут гораздо симпатичнее и естественнее.



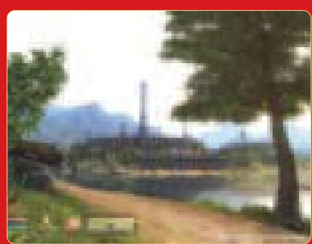
VISUALLY ENCHANTED

Хочешь, чтобы заколдованное оружие выглядело по-настоящему эффектно? С этой модификацией любая зачарованная железка приобретет магическое сияние. Практической пользы, конечно, никакой, зато выглядит очень эффектно! Искусная работа.



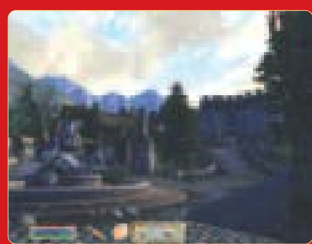
BADDERSPELLFX

Волшебникам в Oblivion стоит посочувствовать – очень уж бледно выглядят их заклятия. Эта модификация значительно улучшает визуальные эффекты всех заклинаний. Теперь внешний вид огненного шара внушает уважение и вызывает трепет.



MORE SKY CLIMATES

Небо в Oblivion выглядит бесподобно. Жаль только, оно почти не меняется. Однако фанаты и здесь пришли на помощь. Модификация More Sky Climates добавляет новые «небесные красоты», которые прекрасно вписываются в климат разных частей провинции Cyrodiil.



SEASONAL WEATHER FOR MORE SKY CLIMATES

Дополнение к предыдущему моду. Добавляет несколько новых видов погоды, прекрасно сочетающихся с небесами из More Sky Climates. Установи, не пожалеешь! Дожди и грозы очень красивы.

ИГРОВАЯ МЕХАНИКА ПОД НОЖОМ ХИРУРГА

Если графика Oblivion практически не вызывает нареканий, то балансом некоторые остались недовольны. Впрочем, вместо того, чтобы бесцельно сотрясать воздух проклятиями, умные люди принялись настраивать игру под себя. Следующие моды помогут сделать это и тебе.

FRANCESCO'S LEVELLED CREATURES AND ITEMS

Создатель этого мода задался целью привести в соответствие уровень главного героя и монстров, которые попадаются на пути аватара. Модификация также изменяет характеристики некоторых предметов экипировки. В угоду балансу, разумеется! Играть с этим модом легче.

AURYN'S LEVELLING MOD

Модификация для тех, кто не доволен стремительным повышением уровня героя. С этим модом темп «прокачки» персонажа понижается, а значит играть будет немного сложнее. Зато рост характеристик становится более реалистичным и сбалансированным. Хороший подарок «хардкорным» геймерам.

HUNTERS MOD

В лесах провинции Cyrodiil водится самое разнообразное зверье, на которое можно охотиться. Мод повышает цену шкур, а также увеличивает количество мяса в каждой туше. Кроме того, изменяются алгоритмы поведения добычи. Например, чуткая лань уже не подпустит охотника так близко, как раньше.

Хочешь расцветить мир Oblivion? Населить его необычными героями, изменить саму основу волшебной страны, словом, довести игру до ума? На этих страницах ты найдешь все необходимые инструкции.

NO PSYCHIC GUARDS

Не слишком ли внимательны и прозорливы стражники в игре? Кажется, только ты нашел укромное местечко, в котором можно обчистить карманы очередного неудачника, как закованные в броню «полицаи» уже бренчат доспехами где-то поблизости. Модификация притупляет бдительность стражи.

COMBAT BEHAVIOUR

Надоели однообразные схватки? Устанавливай мод и готовься к тяжелым поединкам. Сражение с заурядным скелетом превратится в смертельный бой, поскольку модификация значительно улучшает AI. С ней монстры гораздо активнее ставят блоки и мастерски уклоняются от ударов. Новичкам не рекомендуется!

COMBAT BALANCE MOD

Пожалуй, самое слабое место Oblivion – характеристики доспехов и оружия. Разве может герой носить меч, который весит, как целое рыцарское облачение? Создатели мода отредактировали параметры (вес, наносимые повреждения, степень защиты) разных видов оружия и брони.

ATTACK AND HIDE

Тебе не надоело, что враги видят сквозь стены? Attack and Hide лишает их такой возможности. С этой модификацией прятаться от неприятеля гораздо легче.



MIGHTY MAGICK

Как ни крути, а волшебникам в мире Oblivion приходится туго. Чтобы маг не погиб в схватке с первой же крысой, установи этот мод. С ним заклинания наносят больший урон!

LOCK BASH

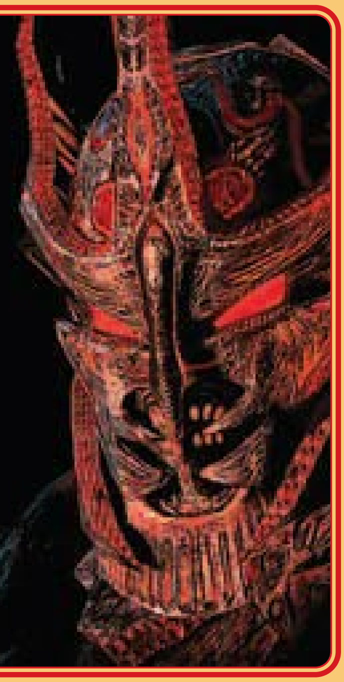
Мечта любого воина! Не богатырское это дело, отмычками в замках ковыряться. Куда проще стукнуть кулаком по сундуку что есть силы, и крышка обязательно откроется.



BETHESDA ДЕЛАЕТ ДЕНЬГИ

Разработчики ***Oblivion*** и сами не прочь создать какую-нибудь модификацию. Только в отличие от «народных умельцев», **Bethesda** продает моды за деньги (купить их можно вот на этом сайте – **http://obliviondownloads.com**). Первый из них всего лишь добавляет в игру доспехи для лошадей и стоит при этом почти два доллара! Впрочем, следующая модификация куда практичнее. Она открывает квест от гильдии магов и возводит в волшебном мире башню, хозяином которой может стать любой чародей. В дальнейшем разработчики планируют выпускать по одному моду в месяц, добавляя новые подземелья, квесты и предметы. Но вот пожелают ли поклонники Oblivion платить деньги за официальные «добавки», если любительские поделки ничем не уступают работам мастеров Bethesda, а распространяются бесплатно?





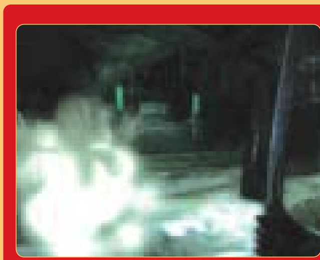




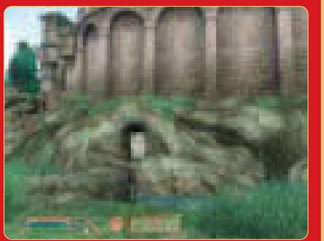
LIFE
Если мир Oblivion кажется тебе пустым, наводни его жизнью с помощью этой необычной модификации! В каждом городе появятся дополнительные NPC, в том числе и дети. Да что там дети, на улицы выйдут даже кошки с собаками! Поверь, скучно не будет.



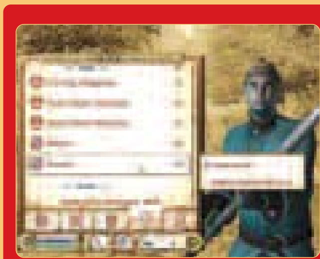
HARVEST
Собирать ингредиенты для зелий в Oblivion, конечно, удобно, но и без огрехов не обошлось. Почему, например, внешний вид мухомора не меняется, если герой оторвал у гриба шляпку? Несправедливо. Harvest исправляет этот недочет.



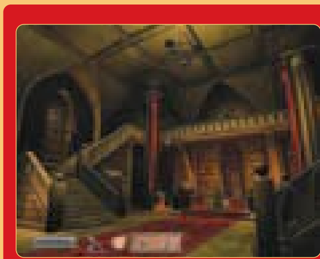
GENERIC DUNGEON DRONES
Хочешь испытать острые ощущения? Не проблема. Установи эту модификацию, и в старых склепах зазвучит зловещая музыка, от которой мурашки бегут по коже. Все подземелья наполнятся жуткими, тревожными завываниями. Тебе понравится.



STEALTH ENTRANCES
Ну что, много наворовал в игровом мире? Теперь стражники при виде твоего героя сразу хватаются за мечи и во все горло орут «Держи жулика!»? А попасть в город, конечно же, хочется? Выйти из затруднительного положения поможет модификация Stealth Entrances, открывающая потайной ход в каждый крупный город. Только лаз еще предстоит найти...

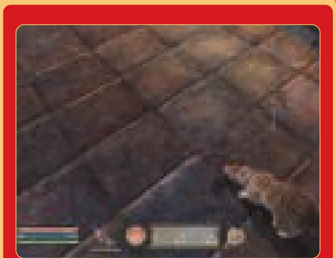


MARK AND RECALL
Модификация специально для ветеранов *The Elder Scrolls III: Morrowind*. Если помнишь, была в игре замечательная возможность: оставлять специальные «маячки» и потом мгновенно перемещаться к ним из любой точки игрового мира. Mark and Recall возвращает магическую телепортацию.



VOLENGRAD CASTLE
Что это за герой без собственного дома? Бомж, а не герой! Конечно, в Oblivion и без модификаций можно покупать недвижимость, но глупо отказываться от целого замка! Мод добавляет внушительную крепость к северу от города Skingrad. Она может стать твоей, только сначала придется очистить коридоры и комнаты от разбойников.

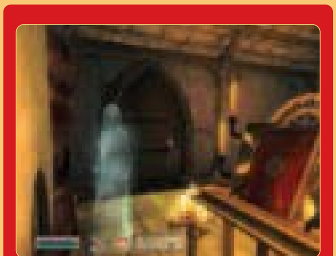
МЕЛОЧЬ, А ПРИЯТНО!
Ну, и напоследок несколько модов, существенно не изменяющих игру, однако добавляющих пару-другую мелочей. Прожить можно и без них, но зачем отказывать себе в удовольствии?



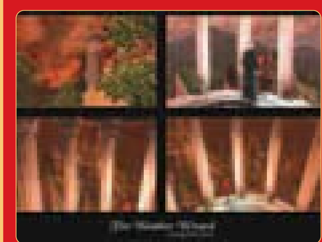
REAL RATS
Ну почему крысы обязательно должны быть огромными и агрессивными? Модификация добавляет в подземелья и подвалы обычных безобидных грызунов. Они не причиняют вреда и здорово оживляют катакомбы.

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ, ЧТО МОДИФИКАЦИИ ЛУЧШЕ ВСЕГО РАБОТАЮТ С БАЗОВОЙ ВЕРСИЕЙ OBLIVION. ПОСЛЕ УСТАНОВКИ ПАТЧЕЙ НЕКОТОРЫЕ МОДЫ МОГУТ «ЗАКАПРИЗНИЧАТЬ»!





AGAINST THE ZEALOTS OF THE NINE
Модификация добавляет интересный квест с несколькими вариантами развития событий. Не будем портить тебе удовольствие подробным описанием, просто подскажем, где получить задание. Приходи в таверну Bridge Inn в Cheydinhall с шести до десяти вечера и поболтай с горничной. Пусть тебя не смущает тривиальность ее просьбы, все гораздо серьезней, чем кажется.



THE WEATHER WIZARD
Отлично проработанный квест, выполнив который, маги смогут обзавестись собственной башней. Причем не простой: с крыши здания можно управлять погодой над городом Skingrad! Естественно, просто так хоромы тебе не отдадут, готовься к кровопролитным сражениям. Получить задание The Weather Wizard можно в приемной Arcane University у полуэльфа по имени Deseya.

Текст: : Сергей Бондаренко, Марина Бондаренко

WINDOWS VISTA

ЧТО СУЛИТ НАМ НОВАЯ ОС

Выход новой операционной системы *Windows Vista* уже не единожды откладывался, однако мы все же надеемся увидеть проект Microsoft в январе 2007 года. Но вот вопрос: стоит ли переходить на Vista геймерам? Система, конечно, позиционируется как идеальная для игрового PC, но чем именно она хороша? Сейчас и разберемся!

КАКАЯ VISTA ЛУЧШЕ?

Начнем с того, что ***Vista*** будет не одна. **Microsoft** планирует целых шесть версий ОС, отличающихся набором функций. Самая простая и дешевая выйдет под именем ***Windows Vista Starter 2007***. Предназначена она, как следует из названия, для начинающих пользователей, которым не нужно все многообразие возможностей более укомплектованных модификаций, да и переплачивать за них не хочется.

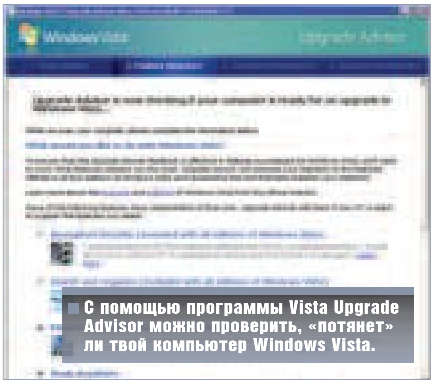
Windows Vista Home Basic – более продвинутый вариант, но и он не даст представления о всех новациях Microsoft. Большинство «рядовых» пользователей, скорее всего, остановят свой выбор на ***Windows Vista Home Premium***. Эта версия включает в себя расширенные возможности для работы с мультимедийными приложениями. Так, смотреть телепередачи (при наличии ТВ-тюнера) и вести запись на DVD-диски в ней можно без дополнительных программ благодаря встроенной оболочке Media Center. А «навороты», вроде распознавания рукописного текста, говорят о том, что с Windows Vista Home Premium будет приятно не только развлекаться, но и работать.

Еще две версии – ***Windows Vista Business*** и ***Windows Vista Enterprise*** – рассчитаны на бизнесменов: первая – на мелких и средних, вторая – на крупных. В этих модификациях повышенное внимание уделяется безопасности PC и работе в корпоративной сети. Наконец, самая продвинутая ***Windows Vista Ultimate*** представляет собой универсальный «коктейль» из возможностей всех названных ОС.

Что предпочесть, решать тебе, но наиболее привлекательными для игрока видятся Windows Vista Home Premium с ее богатым мультимедийным оснащением и всеобъемлющая Windows Vista Ultimate.

УПРАВЛЯЙ ПО-НОВОМУ

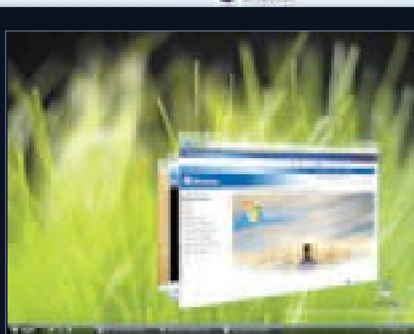
Одно из самых заметных нововведений Vista – графический интерфейс Aero. Он гармонично сочетает красоту и функциональность. Например, окна приложений при перемещении по экрану больше не оставляют за собой белые следы, а трехмерные иконки радуют настоящими тенями. Еще одно ноу-хау – прозрачные окна. Кроме того, исчезли проблемы со шрифтами. В Windows XP при переходе на более высокое разрешение иконки и текстовые надписи уменьшаются, настраивать их размер приходится вручную. В Windows Vista значки и буквы всегда сохраняют заданную величину. Игры, которые в Windows XP работают только в полноэкранном режиме, в Vista можно запускать в окне и даже изменять его размеры. В экстренном случае ты можешь быстро свернуть любую развлекательную программу и сделать вид, что занят чем-то важным: работой или уче-



С помощью программы Vista Upgrade Advisor можно проверить, «потянет» ли твой компьютер Windows Vista.

А ТЫ ГОТОВ К ПЕРЕХОДУ НА VISTA?

Согласно статистике, шестьсот миллионов из миллиарда компьютеров, использующихся в мире, работают с графическим адаптером, интегрированным в материнскую плату. Такие видеокарты, как правило, недостаточно мощны для интерфейса *Vista*. Получается, каждый второй компьютер не сможет реализовать весь потенциал новой ОС. Чтобы узнать, к какой группе относится твой PC, воспользуйся бесплатной программой ***Vista Upgrade Advisor*** от **Microsoft** (ищи на диске к этому номеру). Утилита проверит все компоненты твоего компьютера и сообщит, готов ли он к приему Vista.



Интерфейс Aero здорово преобразил ОС.

бой. Последняя из объявленных новинок – быстрый поиск из меню «Пуск» и любого приложения. Причем для получения результатов поиска не нужно нажимать *Enter*: подходящие файлы, папки и программы отображаются непосредственно при наборе запроса.

БЫСТРЫЙ ЗВУК

По данным неофициальных источников, существенные изменения также коснутся обработки звука. Сайт Microsoft об этом молчит, но авторитетные сетевые издания утверждают, что, во-первых, все игры, фильмы и музыкальные композиции в Windows Vista звучат в 32-битном качестве. А во-вторых, управлять громкостью дозволено в каждой программе отдельно. Допустим, тебе не нравится фоновая музыка в игре. Глуши ее и запускай музыкальный проигрыватель Windows с нужными настройками громкости.

Обработка звука в Vista станет, якобы, значительно быстрее, так как все необходимые операции компьютер производит не в ядре системы, а на уровне пользователя. Что это означает? Попробуем объяснить. Когда ты запускаешь проигрыватель (или любое другое мультимедийное приложение), он обращается к драйверам звуковой карты на уровне пользователя, а они, в свою очередь, передают запрос к ядру ОС. В Vista последнее звено цепочки выпадает, благодаря чему время обработки сокращается.

Правда, на бочку меда нашлась ложка дегтя. Ходят слухи, что Vista не поддерживает аппаратное ускорение звука. Так что если собираешься менять аудиокарту, не покупай Audigy 2 или X-Fi – их потенциал в новой ОС окажется невостребованным. Лучше присмотрись к решениям от **Creative**. Они поддерживают технологию OpenAL, разработанную, кстати, специально для игр. С ней Windows Vista легко наладит контакт, отчего обработка звука в играх еще больше ускорится. Впрочем, все эти слухи могут не подтвердиться.

ГРАФИЧЕСКИЙ ПРОРЫВ

Самое главное новшество мы припасли на десерт. Настоящий рай для геймера сулит следующая, уже десятая версия DirectX, дебютирующая вместе с Windows Vista. Но если ты планируешь поставить ***DirectX 10*** на Windows XP, мы вынуждены тебя огорчить: технология совместима только с новой ОС, на все предыдущие «форточки» она даже устанавливаться не станет. Однако консерваторам Microsoft готова предложить ***DirectX 9L***, обновленную версию с поддержкой некоторых возможностей DirectX 10.

Новая DirectX снижает нагрузку на центральный процессор, перекладывая больше задач на чип видеокарты. Таким образом раскрываются все возможности современных графических адаптеров. Если ты не уверен, на что копить деньги в первую очередь – на новый процессор или видеокарту, то выбирай «видюху», не прогадаешь.

Непосредственно под DirectX 10 уже разрабатывается несколько проектов. О своей лояльности новой технологии сообщили компании **Electronic Arts**, **Namco Bandai**, **THQ** и **Funcom**, именно они выступают издателями совместимых с DirectX 10 игр. В списке релизов значатся такие потенциальные хиты, как

ИГРЫ, ИСПОЛЬЗУЮЩИЕ ТЕХНОЛОГИЮ DIRECTX 10



Flight Simulator X щеголяет фотореалистичной графикой.



Alan Wake – новый экшен от создателей Max Payne.



Company of Heroes открывает новый виток в развитии RTS о Второй мировой.



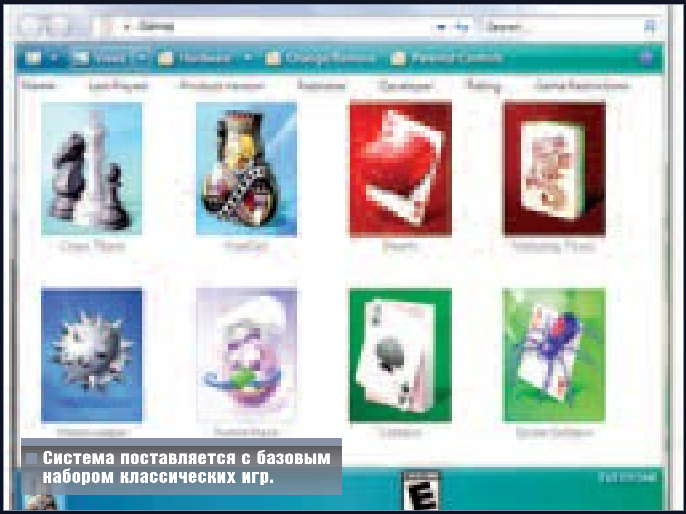
Сетевая RPG Age of Conan выводит Конана на просторы интернета.



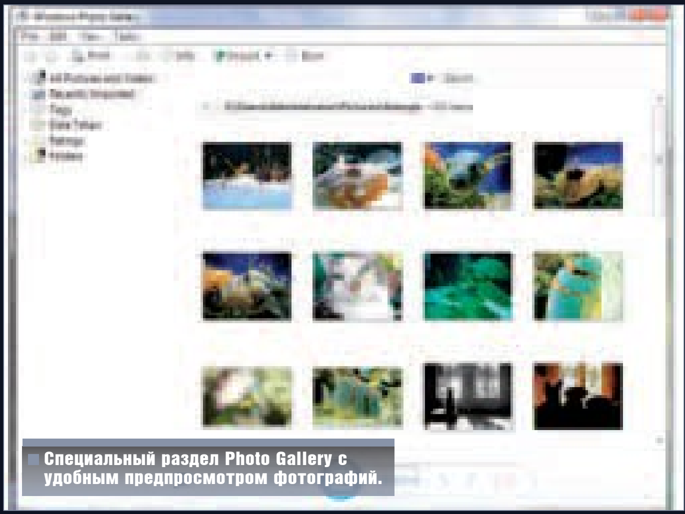
Crysis: разработчики Far Cry снова отправляют нас в джунгли.



Hellgate: London возрождает традиции Diablo в новом окружении.



Система поставляется с базовым набором классических игр.



Специальный раздел Photo Gallery с удобным предпросмотром фотографий.

Age of Conan: Hyborian Adventures, ***Alan Wake***, ***Company of Heroes***, ***Crysis***, ***Flight Simulator X***, ***Halo 2***, ***Hellgate: London*** и ***Shadowrun***.

ЕСТЬ ЛИ ТОЛК?

Тебя наверняка терзает вопрос: какой же компьютер справится со всеми перечисленными «наворотами»? Черт оказался не так страшен, как его малевали, по крайней мере, для геймеров, которые, как правило, регулярно обновляют «начинку» системного блока. Объявленные Microsoft официальные требования вполне укладываются в рамки разумного. Располагая системой с 1Гб оперативной памяти, 128Мб видеопамяти и процессором частотой порядка 1ГГц, ты можешь смело устанавливать Windows Vista. И ведь это даже не минимальная конфигурация! «Со скрипом» система заработает и на стареньком PC с 512Мб «оперативки» и 800-мегагерцовым CPU. Правда, при таком раскладе придется забыть об интерфейсе Aero, но компромисс на то и компромисс, чтобы чем-то поступаться.

По всему выходит, что толк в новой операционной системе Microsoft есть. Хочется верить, компания сделает переход со старых Windows на Windows Vista максимально простым и безболезненным.



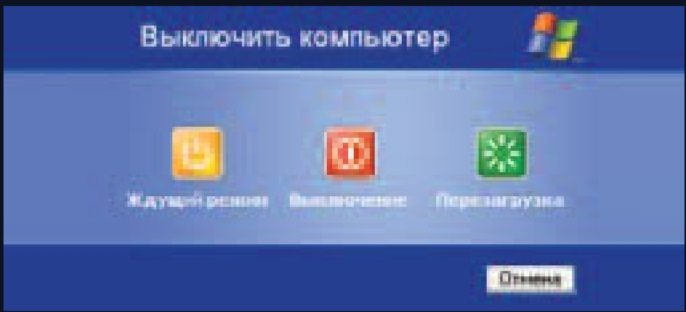
Если верить Microsoft, название новой ОС было выбрано еще за полгода до публичного анонса.

КАК ВЫ ЯХТУ НАЗОВЕТЕ...

Слово "Vista" присутствует во многих европейских языках и означает практически одно и то же. Например, с английского оно переводится словосочетанием «новые возможности», «виды на будущее». Но корни у "Vista" латинские, древние римляне понимали его как «приятный вид». Название для новой ОС выбиралось тщательно и, если верить Microsoft, было утверждено еще за полгода до публичного анонса. Правда, сразу после официальной презентации говорящего имени весь мир узнал о некоем Джоне Волле (John Wall), владельце компании Vista, занятой в сфере IT-технологий. Разгневанный директор заявил, что его фирма существует с 1999 года и владеет правами на торговую марку "Vista", а потому он подаст на Microsoft в суд. Однако вопрос быстро замяли, и возмущений Джона больше никто не слышал...



«Рабочий стол» так сразу и не узнаешь.





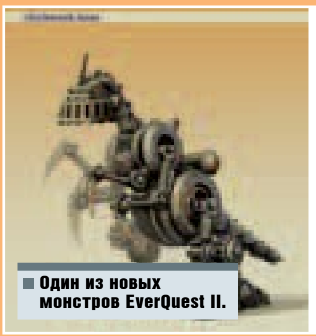
ЖУКИ@MAIL.RU
http://zhuki.mail.ru
Самая ожидаемая игра 2005 года уже на Mail.ru!
Заведи своих жуков. Тренируй их. Вырасти чемпионов тараканьих забегов!
Все подробности на http://zhuki.mail.ru
@mail.ru

Текст: Иван Гусев



Строим демократию вместе!

У армейских чинов США появился еще один повод гордиться своим виртуальным призывным пунктом ***America's Army*** – бесплатным многопользовательским шутером, в который на данный момент играет порядка трех с половиной миллионов геймеров. Проект номинировали на **American Government Award**, награду, ежегодно вручаемую Школой правительства при Гарвардском университете. Престижную премию (и грант на 100 тысяч долларов) получит инновационный проект, который жюри признает наиболее способствующим укреплению демократических принципов в мире.



Один из новых монстров EverQuest II.

Компания **Sony Online Entertainment** анонсировала сразу два дополнения к своей орденоносной онлайновой игре ***EverQuest II***. Первое из них – ***The Fallen Dynasty*** – станет доступно для скачивания уже этим летом по цене в 7.95 долларов, но ничем особенным не удивит. А вот полноценный адд-он ***Echoes of Faydwer*** познакомит нас с новой играбельной расой Fae. Вдобавок к этим чудным крылатым существам SOE предлагает порядка 350 квестов, а также немало всякой дребедени вроде шляп и плащей. Адд-он появится в продаже в ноябре.
На территории России этот проект будет издавать компания «**Акелла Онлайн**».

В SECOND LIFE СУДЯТСЯ И РАЗВЛЕКАЮТСЯ



Second Life некрасива, зато в ней зарабатывают реальные деньги.

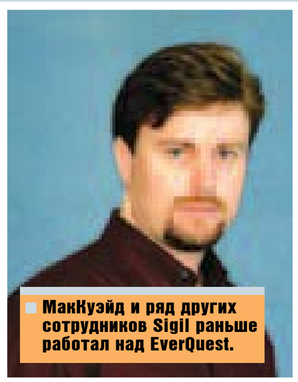
Онлайновая ролевая игра ***Second Life*** известна, прежде всего, своей продвинутой экономической системой. Курс местной валюты привязан к курсу доллара, и геймеры, совершающие тысячи сделок в день, зарабатывают и теряют реальные деньги (во «Второй Жизни» необычайно сложно добывать местные буказоиды «игровым» путем, поэтому их покупают за настоящие баксы).
Возникают и конфликтные ситуации. Обычно разработчики из студии **Linden Lab** улаживают споры мирным путем. Однако договориться полюбовно с **Марком Брэггом** (Marc Bragg) не удалось. Житель Пенсильвании владел несколькими ночными клубами в виртуальном мире Second Life, а также другой «собственностью», оцениваемой, по меньшей мере, в 3200 баксов. Однако Linden Lab уличила Брэгга в использовании хакерских программ и махинациях с кибернедвижимостью и закрыла его аккаунт. Геймер себя виновным не признал и потребовал хотя бы получить возможность продать нажитое в Second Life. Ему отказали. Тогда Брэгг накатал исковое заявление, требуя с Linden Lab 8 тысяч долларов. Его дело может стать первым в истории судебным процессом, который будет посвящен виртуальной недвижимости. Впрочем, шансы Брэгга на победу невелики, ведь жульничество сурово пресекается в любой игре.



Pink выступила в виртуальном мире.

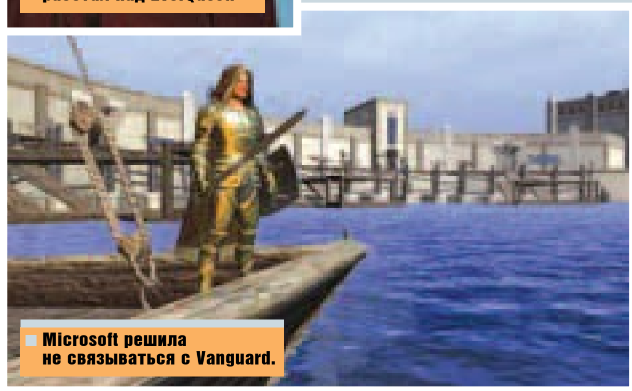
Другая новость касательно Second Life – из разряда хороших. Ведущая британская медиа-сеть **BBC** провела в виртуальном мире рок-концерт с участием певицы **Pink** и популярных групп **Snow Patrol** и **The Streets**. Выступления артистов, «зажигавших» в это время на фестивале в Шотландии, показывали на специальных экранах. Геймеры «на ура» приняли новую затею.

НОВЫЙ «ПАПА» VANGUARD



МакКуэйд и ряд других сотрудников Sigil раньше работал над EverQuest.

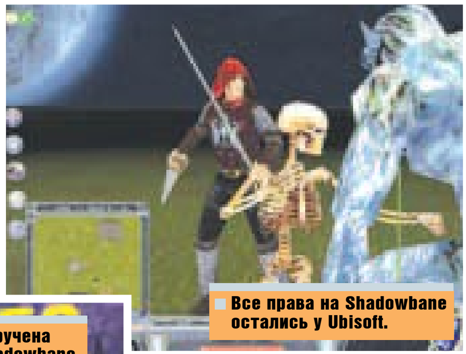
Онлайновая ролевая игра ***Vanguard: Saga of Heroes*** неожиданно сменила издателя. До недавнего времени права на распространение и техническую поддержку перспективной фэнтези- MMORPG принадлежали **Microsoft Game Studios**. Однако что-то не сложилось.
В процессе разработки игра постоянно меняется, – говорит **Брэд МакКуэйд** (Brad McQuaid), исполнительный директор студии **Sigil Games Online**. – *Сейчас стало ясно, что Microsoft и Sigil по-разному видят Vanguard в законченном виде. Ради блага игры и геймеров мы приняли решение выкупить назад издательские права.*
Две компании разошлись полюбовно. Microsoft Game Studios даже выпустила «прощальный» пресс-релиз, посвященный Vanguard, мол, издавать не будем, но с нетерпением ждем появления игры на операционной системе **Windows Vista**. Впрочем, проект недолго прожил в «неполной семье». В Sigil Games нашли нового издателя. Им стала компания **Sony Online Entertainment**.
Сейчас Vanguard находится в стадии закрытого бета-тестирования. Премьера игры намечена на лето.



Microsoft решила не связываться с Vanguard.

WOLFPACK СМЕНИЛА «ВЫВЕСКУ»


Shadowbane: теперь бесплатно!


Все права на Shadowbane остались у Ubisoft.


Stray bullet поручена поддержка Shadowbane.

15 мая прекратила свое существование **Wolfpack Studios**, компания, ответственная за появление на свет онлайновой ролевой игры ***Shadowbane***. Эта MMORPG с заметным стратегическим «привкусом» вышла в 2003 году, однако не сумела потеснить таких монстров, как ***EverQuest*** и ***Asheron's Call***. Спустя некоторое время студия была куплена издателем Shadowbane – **Ubisoft**, но сотрудничество в новом статусе не сложилось, и недавно французская компания решила распустить команду разработчиков. Игроделы из Wolfpack Studios послушно собрали вещички и... тут же создали независимую компанию **Stray Bullet Games**. В Ubisoft сначала удивились такому «ходу конем», потом вспомнили, что кто-то должен поддерживать в добром здравии Shadowbane, и подписали соглашение со студией. Фэны игры, которая с недавних пор стала бесплатной, вздохнули с облегчением – они уж подумали, что проект собираются закрыть.

Как сообщил на своем личном сайте один из сотрудников Stray Bullet Games **Шон Долберг** (Sean Dahlberg), новая компания не намерена заниматься исключительно поддержкой Shadowbane. Ребята уже работают над онлайновой ролевкой для PC и консолей. Пока о дебютном проекте ничего не известно, но это определенно будет не ***Shadowbane 2*** – все права на нее остались у Ubisoft. Долберг указал лишь ключевые моменты игры Stray Bullet Games: умная боевка, продуманная политическая и экономическая системы, возможность контролировать территорию и обязательное наличие PvP.

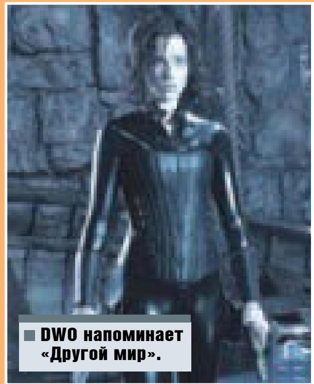
URU LIVE ЖИВЕЕ ВСЕХ ЖИВЫХ

Сюрприз, сюрприз! ***Uru Live***, массивно-многопользовательская версия адвенчуры ***Uru: Ages Beyond Myst***, все-таки увидит свет. Поклонники самой популярной квестовой серии – ***Myst*** (Uru и Myst – игры одной вселенной) – надеялись встретиться в онлайне еще в 2004 году, однако издательство **Ubisoft** закрыло проект студии **Cyan Worlds**. Компания мотивировала решение не техническими проблемами, а отсутствием большого интереса к Uru Live со стороны геймеров.

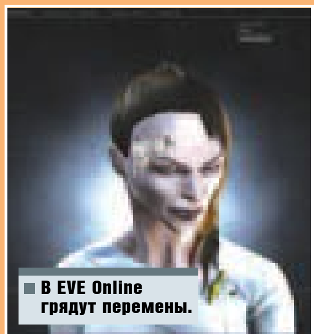

Вот такие грибы ждут тебя в Uru.

Благодарить за чудесное воскрешение Uru Live следует фэнов Myst. Им так хотелось вместе исследовать прекрасные загадочные миры и разгадывать головоломки, что на протяжении двух лет они строчили одну петицию за другой, требуя доделать проект. И их услышали. Компания **GameTap**, специализирующаяся на казуальных играх, объявила: вместе с Cyan Worlds она трудится над возрождением Uru Live. Запуск многопользовательской адвенчуры намечен на конец года. GameTap также обещает регулярно выпускать дополнения к игре с новыми загадками. Сумма, в которую обойдется месячная подписка на Uru Live, пока не названа.


Ты больше не будешь одиноким в Uru.


DWO напоминает «Другой мир».

Студия **Tulga Games**, создатель проходной онлайновой ролевки ***Horizons: Empire of Istaria***, объявила о разработке нового многопользовательского проекта. Называется он ***Dark World Online*** и по духу напоминает фильм «Другой мир». В хоррор-MMORPG (именно так Tulga определяет жанр игры) столкнутся три силы: люди, вампиры и оборотни. И будут они сражаться друг с другом за власть и территорию – в игре сделан сильный акцент на PvP. Дата релиза Dark World Online не называется. За подробностями, коих пока очень мало, наведайся по адресу **www.darkworldonline.com**.


В EVE Online грядут перемены.

Исландская компания **CCP** анонсировала адд-он ***The Path to Kali*** для онлайновой игры ***EVE Online***. Новые галактики, новые космические корабли, новые профессии – все это будет. Вдобавок геймеры смогут заключать альянсы с NPC-группировками. Но самое интересное, что инновационная система реакций ARCS позволит одному игроку (правда, ОЧЕНЬ активному) повлиять на историю EVE Online.

Разработчики изменяет не только геймплей, но и внешний вид многопользовательского проекта – его постепенно переведут на новую версию движка.

Флэш-игры отличаются от крупномасштабных компьютерных проектов сокращенным курсом обучения. Скажем, купив какую-нибудь пошаговую стратегию, ты готов потратить полчаса, а то и больше на одно только овладение основами геймплея. С флэшками дело обстоит иначе. Геймер не станет тратить больше пяти минут на туториал, и, если игра покажется ему слишком замороченной, незамедлительно ее бросит.
В этом выпуске собраны флэш-версии уже существующих shareware-проектов, а также любопытные интерпретации популярных игр. Научиться в них играть несложно, а удовольствия получишь не меньше, чем от «полноценного» проекта.

текст: **Иван Гусев**

ФЛЭШ-РИМЕЙКИ ПОПУЛЯРНЫХ ИГР

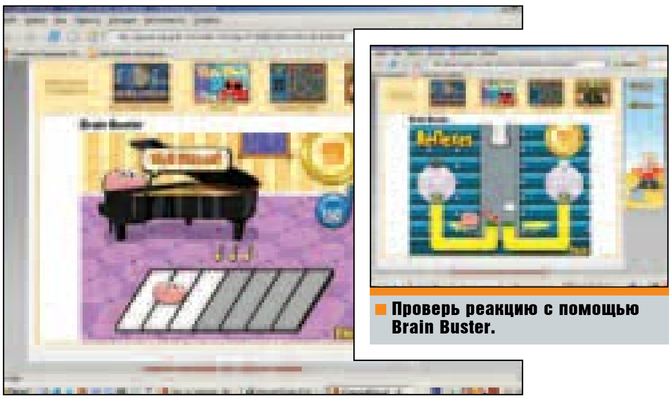
НЕ ТРАТЬ ВРЕМЯ НА «УЧЕБУ», ИГРАЙ СРАЗУ!

BRAIN BUSTER

http://gamerival.grab.com/index.cfm?play=F1366E21&fromint=1&randint=8

С недавних пор компания **Nintendo** издает для своей карманной приставки **DS** серию ***Brain Age***. Простенькие игры на память и реакцию продвигают под девизом «Тренируй мозг по 10 минут в день». Серия пользуется успехом (особенно в Японии), и в сети уже появились первые флэш-римейки. Например, ***Brain Buster***. Он состоит из четырех мини-игр. Проект, созданный студией **GameRival**, проверяет твои рефлексы, память, понимание математической вероятности. Но особенно меня позабавила музыкальная мини-игра. Забавный человечек играет на пианино несколько ноток, а тебе надо воспроизвести их. Не будучи музыкантом, я с большим трудом заработал «тройку» по пятибалльной шкале.

Игра в оффлайне: нет
Размер: 1424 kb
Оценка: 5


Проверь реакцию с помощью Brain Buster.

BETTY'S BEER BAR

http://www.mysterystudio.com/bbbonline.php

Познакомься с Бетти – молодой, амбициозной девушкой, грезящей... о собственном острове на Гавайях. Для осуществления мечты ей нужны деньги. Дабы их заработать, Бетти открыла маленький пивной бар. Девушка работает, как заведенная. Хватает кружки, наполняет их пивом, подает клиентам, забирает пустые кружки и быстренько ополаскивает посуду. И все очень быстро, ведь клиент ждать не будет! Чем больше недовольных по ту сторону стойки, тем скорее проиграешь.
Проект испанской компании **Mystery Studios** губит однообразность геймплея. После знакомства с флэшкой нет никакого желания покупать одноименную shareware-игру.

Игра в оффлайне: нет
Размер: 545 kb
Оценка: 3


В бар Бетти заглядывают даже пришельцы.

PUZZLED SHEEP

http://www.urbansquall.com/puzzledsheep/play.php

Была такая сумасшедшая аркадная игрушка ***Chu Chu Rocket*** для приставки **Sega Dreamcast**: мыши удирали от котов, двигаясь в направлении, указанном геймером при помощи выставляемых на пути стрелок. В ***Puzzled Sheep*** мышей заменили безмозглыми овцами. Твоя задача – провести отару этих животных из пункта А в пункт Б, учитывая, что овцы двигаются по прямой и поворачивают, если натыкаются на препятствие или встречают выставленный тобой указатель пути. В режиме Puzzle овечки послушно ждут, пока ты расставишь стрелки (их дают ужасно мало). В экшен-режиме животные сразу начинают двигаться, зато ты не ограничен в количестве указателей. Да, и смотри, чтобы овцы не лезли в воду – утонут, треклятые.

Игра в оффлайне: нет
Размер: 826 kb
Оценка: 4



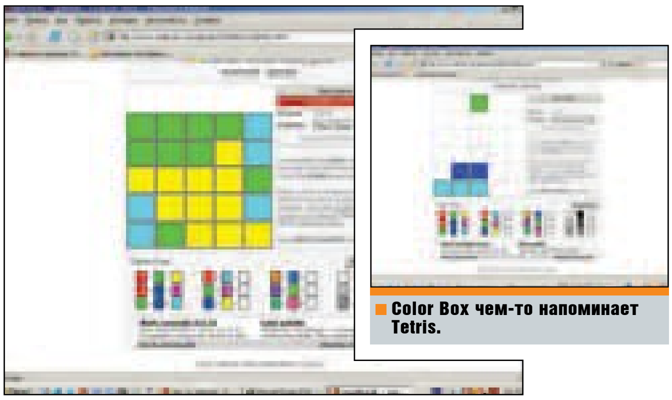
Эти овцы тупы, как... овцы!

COLOR BOX

http://www.eyehook.com/games/colorBox/index.html

Сначала ***Color Box*** принимаешь за заурядную головоломку, в которой необходимо выстраивать в ряд квадраты одного цвета. Ну, прямо как в паззле ***Bejeweled***. Однако при ближайшем рассмотрении выясняется, что игра не так проста. Сверху появляются красные, зеленые и голубые блоки, которые нужно перемещать вниз. При этом надо держать в уме, что красный и зеленый цвета при смешивании превращаются в желтый, а желтый и синий, соприкоснувшись, образуют белый. Последние сразу исчезают – за это тебе начисляются очки. Игра была бы крайне сложной, если б не приложенная к ней таблица смешения цветов.
Color Box завлекает буквально на полчаса-час, после чего игровой процесс начинает сильно наскучивать.

Игра в оффлайне: нет
Размер: 309 kb
Оценка: 4



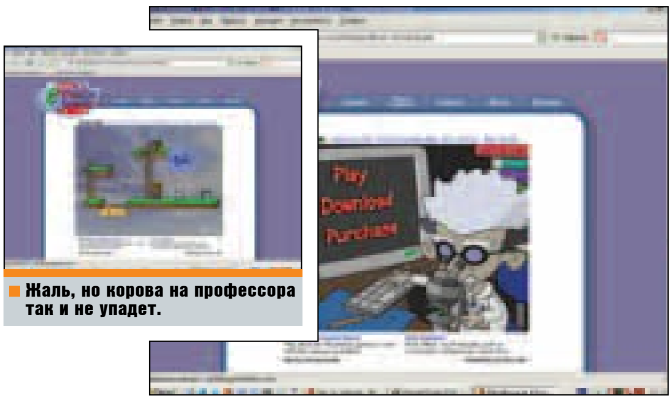
Color Box чем-то напоминает Tetris.

PROFESSOR FIZZWIZZLE

http://grubbygames.com/online/professor_fizzwizzle.php

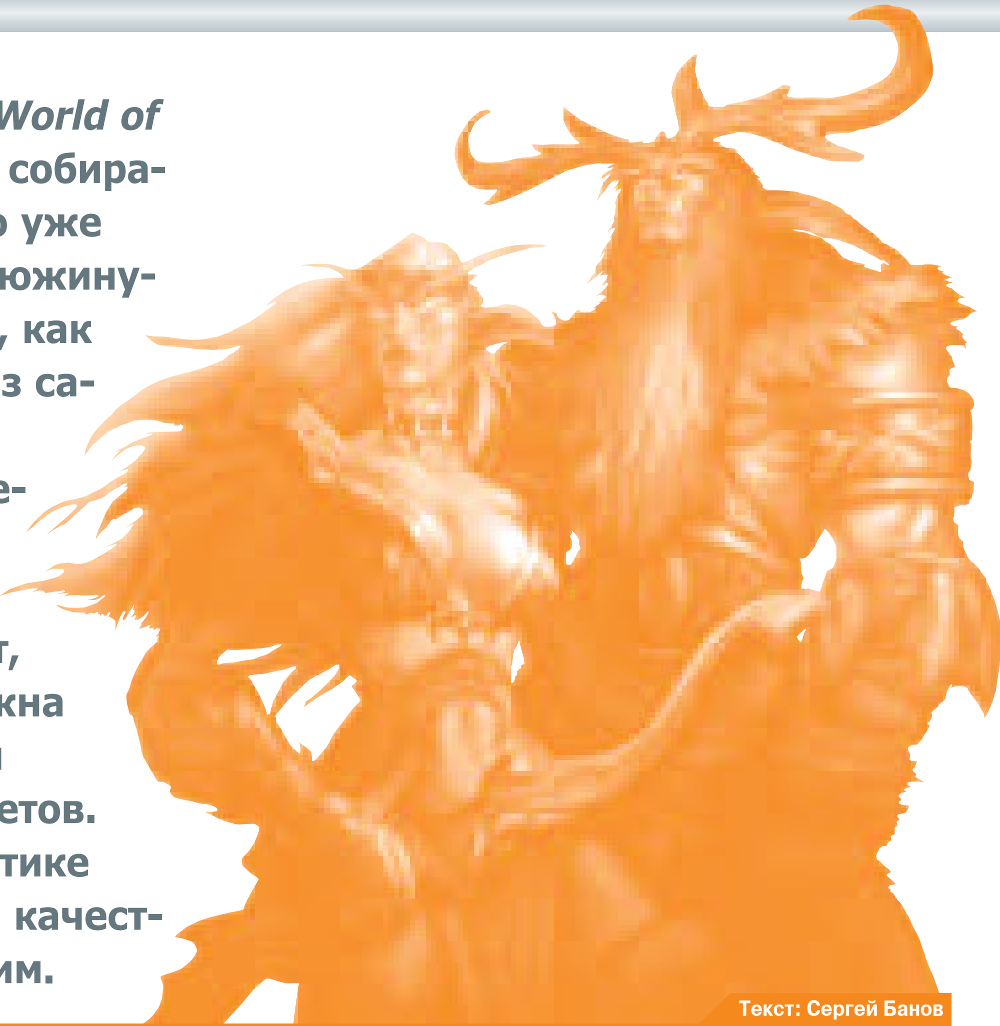
Студия **Grubby Games** наконец-то сделала флэш-версию своего превосходного логического паззла ***Professor Fizzwizzle***. Эксцентричный профессор, похищенный из лаборатории созданными им же роботами, снова добирается домой. Физзвиззл может ходить вправо и влево, карабкаться по лестнице, а также двигать коробки. Все эти навыки потребуются ему, чтобы перемещаться на уровне от одного телепорта к другому, минуя препятствия. К примеру, Физзвиззл не умеет прыгать, но если в яму на пути спихнуть бочку, он благополучно пройдет дальше. Попробуй Professor Fizzwizzle – и ты пожалеешь только о том, что не все уровни из shareware-игры попали в флэш-версию.

Игра в оффлайне: нет
Размер: 1746 kb
Оценка: 5



Жаль, но корова на профессора так и не упадет.

Если ты поклонник *World of Warcraft* или только собираешься его купить, то уже наверняка прочел дюжину-другую статей о том, как преуспеть в одной из самых популярных MMORPG нашего времени. Удивительное дело – многие журналисты твердят, что, мол, в WoW нужна хорошая сноровка и знание разных секретов. Не верь им. На практике нужны совсем иные качества. О них и поговорим.



Текст: Сергей Банов

WORLD OF WARCRAFT

Мифы и реальность Азерота. Часть первая.



Добыча руды - занятие очень прибыльное.

Одолжив у своего начальника 10-дневный trial-ключ, я запустил игру. Моим первым персонажем стала человеческая женщина-Warlock – наиболее симпатичное сочетание для данного класса. Всего за пять вечеров я достиг 20-го уровня и понял, что увяз в мире WoW по самые уши. После пары лет игры в достаточно сложные ***Lineage 2*** и ***EVE Online*** простота и доступность творения **Blizzard** пьянили похлеще крепчайшего эля.

МЕХАНИКА

Поначалу я просто врывался в новую зону и убивал всех несильных монстров. Мой разум застилала кровавая пелена, а охотничье чутье гнало туда, где сопротивление слабей и опыта больше. Выполняя всевозможные квесты, я получал еще больше экспы, после чего перемещался в следующую зону – к новым заданиям и очередной резне. На первых порах погоня за опытом полностью занимала все мое время... Как оказалось, единственное, что требуется в WoW для успешного продвижения по «карьерной лестнице», – это умение замечать восклицательные знаки ярко-желтого цвета над игро-


Стриптиз в исполнении ночных эльфов – в игре и не такое увидишь!


Добро пожаловать в столицу Альянса – город-герой Стормвинд!


Gadgetzan – место невзрачное, но важное. Здесь находится аукцион.

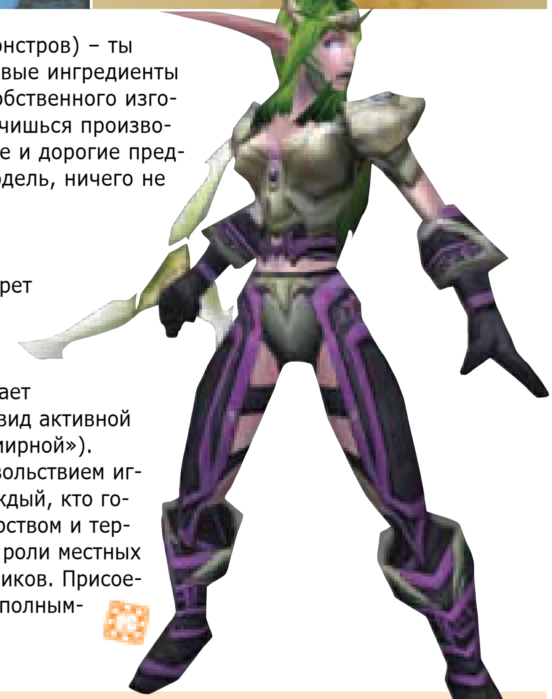
выми персонажами. Они означают, что этот NPC может выдать тебе квест (после получения задания знак сменяется на вопросительный, дабы ты смог быстро найти нужного персонажа). Попав на новую территорию, опытный геймер рефлекторно «собирает» любые доступные миссии. Затем нужно лишь немного прогуляться в округе, дабы выполнить полученные задания. Что и говорить, это механический и предельно простой процесс, однако и он требует определенной сноровки.

ДЕНЬГИ ИЗ ВОЗДУХА

Забавная подробность – за первые пять дней игры я так и не вспомнил о существовании профессий. Друзья, опасливо глядя на соотношение моего уровня и времени, проведенного в игре, посоветовали скорей найти работу – чтобы тратить энергию в мирных целях. Последовав их рекомендации, я в очередной раз убедился – они плохого не посоветуют.
Рост навыков Mining (добыча руды) и Herbalism (сбор трав) подогнан по скорости под средний темп прохождения игровых зон, так что необходимость прокачивать эти умения нисколько не задерживает тебя в той или иной локации. Собирая различные камушки и травы, ты обеспечиваешь себе безбедное существование. Делать из них что-либо вовсе не обязательно, эти предметы сами по себе стоят на аукционе удивительно много.
Чтобы приятно разнообразить процесс собирательства, необходима вторая профессия – производственная. Купив подешевле необходимые ингредиенты и создав из них бутылочку или, скажем, кинжал, можно смело выставлять свой продукт вдвое дороже себестоимости! Покупатель обязательно найдется. Так как тратить деньги в этой игре особо не на что (самые классные вещи даются за выполнение квестов или выпадают из монстров) – ты опять «спускаешь» их на новые ингредиенты и снова продаешь товары собственного изготовления (со временем ты учишься производить все более качественные и дорогие предметы). Идеальная бизнес-модель, ничего не скажешь!

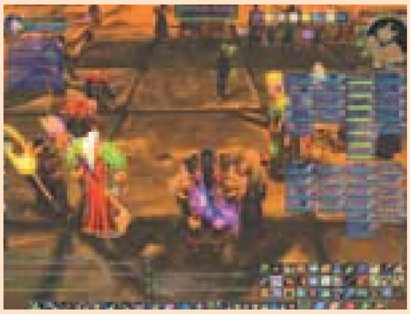
КАЖДОМУ – ПО ТРУДУ

Теперь ты знаешь, в чем секрет ураганного успеха World of Warcraft. Как ты сам убедился, все чрезвычайно просто. Эта MMORPG щедро награждает игрока абсолютно за любой вид активной деятельности (боевой или «мирной»). Именно поэтому в нее с удовольствием играют миллионы человек. Каждый, кто готов пожертвовать своим упорством и терпением, давно нашел себя в роли местных вояк, торговцев и ремесленников. Присоединяйся и ты – в мире игры полным-полно российских игроков.



УПРОЩАТЬСЯ ЛИ?

В интернете полным-полно различных программ, которые, по заверению их создателей, всячески «усовершенствуют» интерфейс *World of Warcraft*. Не поддавайся на такие провокации! Я сам чуть было не лишился аккаунта, когда захотел испытать одну из подобных модификаций. К счастью, умные люди вовремя отговорили. Дело в том, что в Blizzard постоянно отслеживают тех, кто пользуется читами. А такие программы, по сути, и являются читами, ведь они упрощают игровой процесс. На легкую, сладкую жизнь обычно «ведутся» новички – за что и расплачиваются блокированием своей учетной записи.




Эй, не путайся у меня под ногами!


На самом деле это не медведь, а друид в его облике.


Этому дракону не страшна: у него полный иммунитет к холоду.

«Забыт рев трибун. Забыт песок, залитый кровью. Забыта горечь поражения и радость победы. Мысли о мести или желание повторить успешно проведенный бой также не терзают разум. Нет, это не «старческая» апатия высокоуровнего персонажа. Напротив, нас ждут новые приключения на новых землях! Но сначала новый адд-он *Factions* придется как следует изучить...»



Текст: Александр Мельников aka Kinn

GUILD WARS FACTIONS

ТЕТРАДЬ МОЛОДОГО БОЙЦА. ЧАСТЬ ШЕСТАЯ.



Вот так всегда. Только подойдешь узнать о коротком пути через горы, так тут же стрелами истыкают.

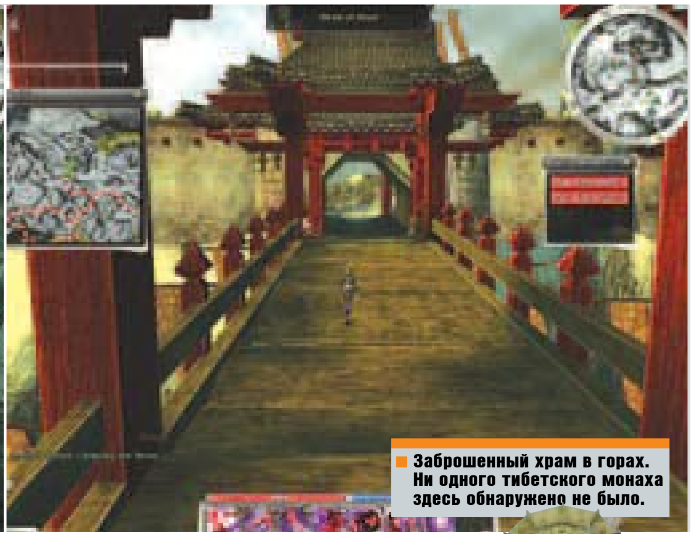
ВРЕМЯ ПЕРЕМЕН

В этом месяце мне снова пришлось поменять гильдию. Наш лидер решил, что уделяет ***Guild Wars*** слишком много времени, и на время «завязал». Лишившись твердой руководящей руки, остальные товарищи также стали появляться в игре все реже. Замок гильдии того и гляди начал бы обрастать плесенью – его почти никто не посещал... Я решил не ждать, когда это сообщество окончательно разрушится, а срочно «сменил прописку». Меня радушно приняли в своей коллектив ребята из сильнейшей (на данный момент) российской гильдии RUSCorp. Чувство сплоченной команды, крепкий боевой дух, внимание к новичкам я ощутил сразу. Что ни говори, а русские – одни из самых гостеприимных людей.

Это событие в моей «карьере» совпало с одним глобальным изменением в мире Guild Wars. Выход долгожданного адд-она ***Factions*** (*рецензию на него читай в следующем номере – прим. ред*) настолько изменил представление о рангах гильдий, что поначалу я даже растерялся. Битвы с другими командами стали лишь частью общей схемы повышения рейтинга. Отныне каждый клан должен



На поверку этот йети оказался милым парнем.



Заброшенный храм в горах. Ни одного тибетского монаха здесь обнаружено не было.

состоять не только из отлично скомпонованной команды PvP-профессионалов, но и огромного количества игроков, промышляющих охотой на монстров. На новых территориях есть особые миссии: за их прохождение начисляются очки, которые засчитываются в рейтинге глобального противостояния двух сильнейших фракций. Решив отдохнуть от ратных дел, я с головой окунулся в почти забытые сюжетные задания.

ТЫ ПОМНИШЬ, КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ...

В Factions с выбором профессии я долго не мучился. Старые специализации были исследованы вдоль и поперек, и мне захотелось испробовать на деле два новых класса – сперва ассассина, а потом и ритуалиста.

Ассассин, мастерски орудующий двумя кинжалами, полюбился мне еще со времен открытого бета-тестирования. За него я и начал играть. Моим свежеиспеченным персонажем стала миловидная девушка с веером в волосах. Я всегда считал, что управлять привлекательной особой женского пола куда приятней, чем все время видеть перед собой неотесанного бородатого дядьку.

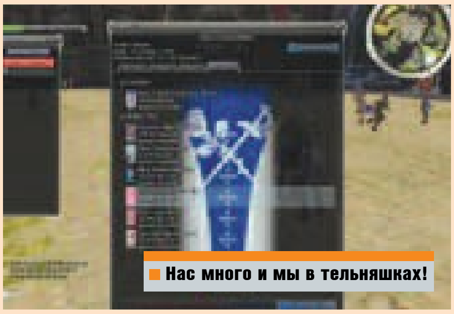
Старт оказался удачным. Выполняя богатые на опыт базовые квесты, я быстро достиг одиннадцатого уровня. Но не обошлось без забавных казусов.

Как-то раз, проходя по горной заснеженной местности, я натолкнулся на огромного йети (он же – снежный человек). При поддержке NPC-наемников мне с огромным трудом удалось завалить этого верзилу двенадцатого уровня (я в то время прокачался только до третьего!). Пройдя чуть дальше, я увидал группу монстров возле ущелья. Попытки обогнуть это место привели к другому йети, который бросился на меня, оскалив зубы. Как же я удивился, когда, ткнув в него мышкой, увидел диалоговое окошко с возможностью взять задание. Оказывается, то сборище чудищ у перевала мешало не только мне. Йети тоже хотел разобраться с негодяями и попросил помочь ему в этом деле. Я подсобил, чем смог: аплодисментами, подбадривающими выкриками и другой моральной поддержкой (главное – что с безопасного расстояния)... Когда снежный человек сам расчистил проход, он оказался настолько щедр, что даже поделился полученным опытом.

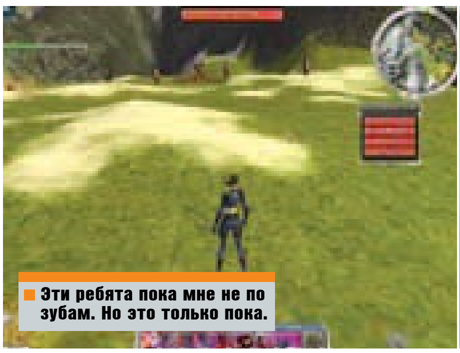


АЛЬЯНСЫ

С выходом дополнения ***Factions*** разработчики ввели новый вид союзов – альянсы. В них объединяются гильдии, которые сражаются на стороне одного (из двух) могущественных объединений. Появился и новый вид сражений – битвы альянсов. Количество игроков в командах увеличено до двенадцати, но выступают они тремя группами по четыре человека. В них могут числиться игроки из разных гильдий, но объединенные под флагом одного альянса. Это позволяет находить боевых товарищей в любое время, не дожидаясь членов своей гильдии.



Нас много и мы в тельняшках!



Эти ребята пока мне не по зубам. Но это только пока.



Сколько дорог уже истоптано... И это только начало!



Памятное фото с зубастыми ящерами-переростками – это тебе не с шимпанзе на пляже щелкаться.



Текст: GameOver-Games

ХРАБРЫЕ ГНОМЫ
КАК СОЗДАЮТСЯ СПЕЦЭФФЕКТЫ



Привет тебе, дорогой читатель! Сегодняшний материал посвящен созданию сказочного мира в компьютерной игре. Мы расскажем, кто и как работает над вселенной *«Храбрых гномов»* и поведаем, каким образом сухие строчки программного кода превращаются в красивейшие спецэффекты.

АРХИТЕКТОРЫ ВСЕЛЕННОЙ

Прежде, чем к работе приступает мастер по спецэффектам, проходит немало времени. Ведь яркие вспышки и взрывы – это уже завершающий штрих, который оживляет вселенную игры. Сначала интерактивный мир нужно построить, а это, поверь, не так-то просто сделать.

В предыдущих выпусках дневников мы уже рассказывали, как создаются отдельные трехмерные объекты: мысль гейм-дизайнера обретает форму в руках художника, а потом и объем под чутким руководством 3D-моделеров. Когда же все элементы готовы, гейм-дизайнер, художник и моделер начинают проектировать облик мира. Они решают, где «возвести» горы, а где «протянуть» реки. Почему втроем? Потому что моделер воплощает задуманное в жизнь, художник следит за красотой, а гейм-дизайнер блюдет целесообразность всех действий с точки зрения игрового процесса: ведь через реки и горы геймеру предстоит как-то перебираться.

Итак, план местности готов, но мир еще далек от определения «красивый». Русло реки пустует, дерево похоже на бесформенный нарост, а домики напоминают глиняные сараи заброшенной деревни. Для того чтобы все это заиграло яркими красками, нужно нарисовать огромное количество текстур и написать сотни килобайт специального кода, обрабатывающего графику (его называют шейдерами). Роль шейдеров трудно переоценить. Например, красивая вода в пруду – это на самом деле серая плоскость с белыми разводами. Но благодаря шейдерам изображение постоянно преломляется, создавая зрительный эффект непрерывного движения. Завершающий штрих – грамотная расстановка источников света. Именно правильное освещение придает предметам необходимый объем и реалистичность.

НАВОДИМ ЛОСК

Ну вот, текстуры наложены, мир теперь намного ярче и веселее, но все равно остается безжизненным. Чтобы «расшевелить» природу, в игру вставляют зверей и птиц, в определенных местах расставляют монстров и выпускают на волю


■ С разноцветными шлейфами для фей пришлось изрядно повозиться.


■ Та самая защитная сфера.


■ Вода без шейдеров – серая текстура с белыми разводами.

главных героев. К этому времени гномы уже не только раскрашены под стать волшебному миру, но и анимированы. Казалось бы, сказочная вселенная готова, но нет, чего-то еще не хватает. А именно как раз тех самых искорок, взрывов и всплесков.

Кстати, спецэффекты, как визуальные, так и звуковые, нужны не только для красоты. Они выполняют важную задачу: привлекают внимание игрока к тому или иному событию. Ведь если вовремя не подать сигнала, путешественник может и не заметить, что окружение изменилось, стало враждебным.

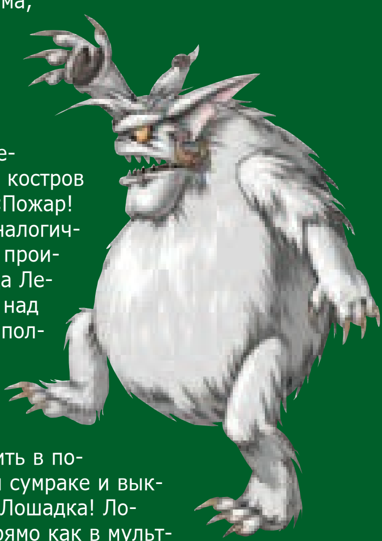
Но давай все же сконцентрируемся на визуальных эффектах. Их создание – занятие далеко не простое. От режиссера FX (так на профессиональном языке называют мастера по спецэффектам) требуется отменное знание специальных программ, богатейшее воображение, а главное – вагон и маленькая тележка терпения.



Возьмем, к примеру, фею. Казалось бы, миниатюрная девушка с крыльями, чего с ней возиться-то, но без воображения FX-режиссера она останется всего лишь невзрачной «картонной» фигуркой, хаотично порхающей от дерева к дереву. Чтобы придать ей волшебный вид, мы добавляем ниспадающий шлейф блестящей пыльцы, который состоит из «партиклов». Это такие маленькие плоские частички все время повернутые к игроку лицевой стороной. Они имеют заданную скорость и направление полета. Также для них указывается диапазон цветов и «срок жизни». Мастеру спецэффектов приходится постоянно проверять, как изменения, сделанные на программном уровне, проявляются в игре. Никто не застрахован от ошибок! Нужно следить, чтобы частички не торчали веером, как павлиний хвост, и не свисали за спиной, словно конская грива, а плавно текли и растворялись в воздухе. Порой на отладку одного спецэффекта уходит несколько дней. Другой пример – защитная сфера, в которую прячется маг Фафнир (один из двух главных героев игры), когда попадает в опасность. Алексею, нашему FX-специалисту, было дано задание: сделать эффектное магическое поле. Сколько вариантов перепробовал мастер – страшно подумать! Сферы были стеклянные, оловянные, деревянные, с электрическими сполохами, мыльными разводами и прочими причиндалами. Игрок же, в конце концов, увидит полупрозрачный шар с причудливым орнаментом и золотистыми вкраплениями.

ОТ УЛЫБКИ ХМУРЫЙ ДЕНЬ СВЕТЛЕЙ

В работе FX-мастера нередко приключаются забавные казусы. Так, оттачивая эффект огня, Алексей за пятнадцать минут утопил в пламени все окрестности, а потом решил пошутить и самостоятельно озвучил гнома, пускавшего огненные шары. Смешно получилось: маг мечется среди костров с криками «Пожар! Пожар!». Аналогичный случай произошел, когда Леша работал над туманом. Заполнив долину облаками, Алексей заставил гнома бродить в получившемся сумраке и выкрикивать: «Лошадка! Лошадка!». Прямо как в мультфильме «Ежик в тумане».



Таким образом, в спецэффектах волшебного мира воплотились знания, юмор и смекалка людей, которые очень хотят порадовать и удивить тебя. И нам еще есть, о чем рассказать. До новых встреч!



Качественный сценарий – залог успеха игры. Это утверждение справедливо для любого проекта, будь то адвенчура о приключениях Чебурашки в Зазеркалье, RPG о жизни в российской глубинке после ядерной войны или пошаговая стратегия во вселенной Астерикса и Обеликса. Разработка сюжета – дело ответственное, трудоемкое и настолько важное, что мы решили посвятить ему отдельный выпуск дневников.

Текст: Команда Maelstrom



■ Армию пришельцев представляют Иглошипы и Королевы Червей, а Корпорация бросает в бой танки-трансформеры.

ДЕЛА СЦЕНАРНЫЕ

MAELSTROM

ЗАМОРСКИЙ ФАНТАЗЕР

«Сценарий» – понятие всеобъемлющее, в него входит предыстория событий, детальное описание игрового мира, биографии и характеры персонажей, аннотации к каждой миссии и диалоги... В общем, работы хватит на целый литературный кружок, иногда даже интернациональный! Так, над фабулой проекта ***Maelstrom*** одновременно трудятся специалисты из двух государств: Великобритании и России.

Постапокалиптическая концепция (Земля после глобальных экологических катастроф) и основные противоборствующие группировки (Армия Освобождения Remnants, корпорация «Восхождение» и пришельцы Hai-Genti) рождены фантазией коллектива британского издательства **Codemasters**, а вот кинематографичный стиль проекта мы определяли все вместе.



■ На переднем плане вооруженный лазерным бластером Максимилиан Кан, главный герой Корпорации.



Корпорация против Эленов, лазеры против пиявок.

За основной сюжет и предысторию, образы и биографии героев у нас отвечает весьма известный зарубежом сценарист **Джеймс Суоллоу** (James Swallow). У него есть все необходимые качества. Во-первых, опыт работы в киноиндустрии – Джеймс писал сценарии для фильмов Star Trek: Voyager и Doctor Who. Во-вторых, любовь к научной фантастике – перу Джеймса принадлежит несколько книг во вселенных Star Trek, Warhammer 40,000 и Judge Dredd. Наконец, в-третьих, ценные знания в игровой области – он работал над экшеном ***Star Trek: Invasion*** (вышел на платформе PS One), космическим симулятором ***Battlestar Galactica*** (PS2, Xbox) и продолжением боевика ***Killzone*** (PS3).

КТО, С КЕМ И ЗАЧЕМ

«Для затравки» именитому деятелю предоставили самый минимум: описание игровых сторон и схематичную хронологию событий, предшествовавших апокалипсису. Он также знал, что однопользовательскую кампанию мы решили поделить на четыре части. Семь миссий ты выполняешь за Армию Освобождения (городских партизан Remnants), на протяжении еще семи служишь Корпорации «Восхождение», потом орудуешь по указке пришельцев Hai-Genti. Последняя же кампания посвящена объединенным силам людей. По мере прохождения геймплей усложняется и становится все менее «традиционным», ведь фракции разительно отличаются друг от друга.

Итак, получив пакет информации о проекте, Джеймс приступил к литературной части. В первую очередь он прописал общую сюжетную линию, то есть, определил основные события игры. Получилась настоящая фантастическая повесть. Господин Суоллоу рассказал нам много нового, например, откуда родом разные герои, кого из них пытались насильно выдать замуж за русского мафиози, кто «отмотал» срок за грабеж, а кто вообще на самом деле клон!

Затем сценарист переключил внимание на миссии. Подготовка заданий – дело непростое. Нужно подробно расписать все события эпизода, назвать действующие лица, определить конкретные задачи для игрока и проработать содержание сюжетных роликов.

КАК ПОНЯТЬ ИГРУ

Следующая задача – диалоги и брифинги. Это уже не повесть, а настоящая пьеса, в которой прописываются реплики каждого персонажа. Впоследствии текст попадает к специально обученным актерам, чья задача – грамотно озвучить написанное. А работа сценариста на этом заканчивается, если, конечно, бедолагу не привлекут к подготовке руководства пользователя и материалов для сайта игры в интернете.

Правда, редко когда подобная работа обходится без трудностей. В нашем случае их причиной стали немалые расстояния между участниками процесса, ведь Джеймс живет в Лондоне. Например, нам пришлось долго объяснять сценаристу, что на движке мы можем снимать только ролики на поле боя. Поэтому о театральных сценах в духе «Максимилиан покидает лабораторию, громко хлопнув дверью» не могло быть и речи. Джеймс, скрепя сердце, переписал сценарий ролика и перенес все действия на «свежий воздух».

Этот пример наглядно демонстрирует, что сценаристу недостаточно понимать общий стиль проекта, он также должен четко представлять технические возможности программистов команды. Еще очень важно разбираться в юнитах. Конечно, запоминать параметры брони и убойную силу оружия каждого танка от сценариста не требуется. Однако понимать, что собой представляет та или иная боевая единица, в чем ее «фишка», он должен. Иначе ошибок не избежать, ведь названия юнитов придумывает тоже сценарист. Да и других казусов хватает. Например, ранняя версия кампании Maelstrom заканчивалась проникновением людей в некие «биореакторы Пришельцев». Мы, безусловно, оценили любовь Джеймса к знаменитому фильму «Чужие», но превращать стратегию в экшен не захотели. Пришлось ему придумывать новый финал.

К чести господина Суоллоу, он мужественно преодолел все трудности. С нашей стороны потребовался минимум поправок. Джеймс изначально настроился на нужный лад, что называется, «поймал волну». Надеемся, что всем любителям научной фантастики и захватывающих игр наша совместная работа придется по вкусу.



Жестокая битва за мертвые камни: сирены Hai-Genti против трансформеров Корпорации.

КОЧУЮЩАЯ БАЗА КОРПОРАЦИИ УГОДИЛА В ЗАСАДУ ПОВСТАНЦЕВ





Мощная акустика от AVE



Российская компания **AVE** представляет активную стереосистему *D100* – одну из самых массивных и мощных на рынке России! Модель D100 – это уже третье поколение «топовых» активных систем AVE. Модель отличается выдающимися габаритами (высота колонок – полметра!) и высокой мощностью (80W RMS). При этом в AVE D100 встроены 8-дюймовые басовые динамики – это больше, чем у большинства компьютерных систем 2.1, оснащенных отдельным сабвуфером! Учитывая избыточную мощность, AVE D100 адаптирована для использования в качестве комнатной системы: в комплекте есть кабели для подключения к компьютеру, *DVD*-плееру и телевизору. И главное новшество для активных систем AVE – многофункциональный пульт ДУ. Модель D100 поступит в продажу в середине мая по цене около $137.

Sony выпускает на российский рынок новые плееры серии Walkman

Первопроходец в изготовлении кассетных плееров, компания **Sony,** выпустила на российский рынок новые *MP3*-модели на базе флэш-памяти *Walkman* серии *E*. Модели *NW-E002*, *NW-E002F*, *NW-E003*, *NW-E003F*, *NW-E005* были впервые представлены в начале апреля. В зависимости от модификации у девайсов варьируется объем встроенной памяти (от 512Gb до 2Gb) и расцветка. Поддерживаются форматы *MP3*, *ATRAC* и *WMA* (без *DRM*-защиты). Кроме того, все плееры имеют однострочные *OLED*-дисплеи. Модели с памятью объемом 1Gb и 512Gb оснащены *FM*-тюнером с возможностью записи. По обещаниям производителя, заряда встроенной ионно-литиевой батареи хватит на 28 часов непрерывной работы. Устройства комплектуются программным обеспечением *SonicStage 3,4* для перекодирования файлов, быстрого доступа к онлайновому магазину *Sony Connect* и работы с музыкальными коллекциями. В розничной продаже новинки должны были появиться в конце мая, но цены на них пока неизвестны. Одновременно состоится выпуск новой серии аксессуаров, среди которых наушники с нашейным ремешком, защитный футляр и закрепляемый на руке чехол.



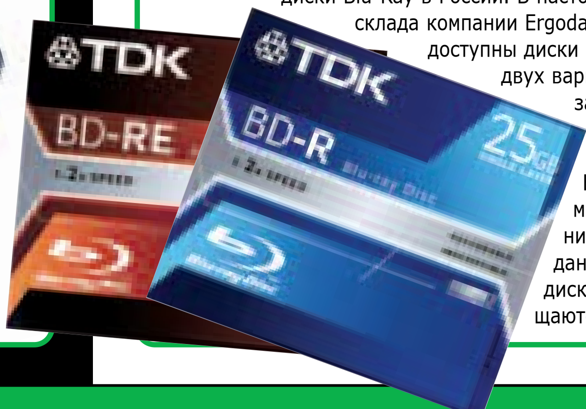
BenQ и Lite-On IT будут вместе выпускать оптические приводы

Компании **BenQ** и **Lite-On IT** анонсировали формирование стратегического альянса, который позволит усилить конкурентоспособность двух лидирующих игроков на рынке оптических накопителей. Интеграция позволит Lite-On увеличить занимаемую долю рынка производства оптических накопителей до 27%, выйдя таким образом на второе место в мире. BenQ, в свою очередь, получает второй по величине пакет акций Lite-On IT, два места в совете директоров и сильного стратегического партнера по производству оптических накопителей. В рамках альянса, компания Lite-On IT приобретет у BenQ активы по производству оптических накопителей, клиентскую базу ODM (original design and manufacturing) покупателей BenQ, а также права на использование технологического портфолио BenQ. Кроме того, BenQ подтверждает размещение заказов на производство оптических накопителей на заводах Lite-On IT. Альянс позволит компании BenQ сфокусироваться на продвижении оптических накопителей под собственной торговой маркой и сосредоточиться на выводе оптических накопителей следующего поколения, таких как Blue-Ray. Все официальные мероприятия в рамках этого альянса планируется завершить к 1 июня 2006 года.



TDK представила перезаписываемые диски Blu-ray

Компания **Ergodata Distribution** объявила о начале поставок на российский рынок носителей информации нового формата *Blu-Ray* производства компании **TDK**. Формат Blu-Ray (*BR*) в течение нескольких лет разрабатывался содружеством производителей приводов, устройств чтения данных и носителей информации, входящих в *Blu-Ray Association*. Особенностью дисков является возможность работы с объемами, минимум в 5 раз превышающих доступный лимит популярного на сегодняшний день формата DVD. Новый формат позволит записывать изображение сверхвысокого качества *Hi Definition* 1920x1080 и не подвергшийся компрессии звук, а также хранить массивные объемы файлов и архивировать тяжеловесную информацию. Новые носители информации анонсировались разными производителями, однако именно компания TDK первой представила диски Blu-Ray в России. В настоящий момент со склада компании Ergodata Distribution доступны диски емкостью 25Gb в двух вариантах BR-R для записи и хранения информации, а также BR-RE – с возможностью удаления и перезаписи данных. Цены на диски пока не сообщаются.



Материнская плата от ASUS на новой платформе AMD

Материнские платы на новой платформе *AM2* от **AMD** продолжают поступать на прилавки российских магазинов. Компания **ASUS** представила модель из серии *AI Lifestyle* под названием *M2N32-SLI Deluxe*, которая поддерживает процессорный разъем AM2 и память *DDR2*. С помощью технологии *Stack Cool* новая материнская плата, по заявлению производителя, обеспечивает максимально тихую работу системы. Модель базируется на чипсете *NVIDIA nForce 590 SLI MCP* и оснащена двумя слотами *PCI Express x16* для возможности одновременной работы двух видеокарт в режиме *SLI*. Технология *8-Phase Power design* позволяет модулю питания работать при пониженной температуре, что дает возможность уменьшить скорость вентилятора для тихой работы системы. С помощью *AI Nap* пользователи могут мгновенно переводить компьютер в режим энергосбережения, не выключая приложений. Во время отсутствия пользователя, включенная система будет продолжать работать бесшумно, потребляя минимальное количество энергии. Пока ты спишь, продолжается загрузка файлов и работа приложений в тихом режиме. Система пробуждается за несколько секунд простым нажатием кнопки клавиатуры или мыши. На плате есть 8 портов SATA3.0Gb/s, включая два внешних/1 x Ultra DMA, четыре слота для памяти Память Dual Channel DDR2-800/667/533 (двухканальный режим) и сетевой контроллер Dual Gigabit LAN. За звук отвечает 8-канальный кодек *ADI AD1988B 8-CH (HD)/ DTS Connect*. В комплекте с M2N32-SLI Deluxe поставляется микрофон. Ориентировочная цена на плату и время появления в продаже пока неизвестны.



Широкоэкранный ЖК-монитор для геймеров от Acer

Специально для любителей компьютерных игр компания **Acer** представила широкоформатный монитор, заявленные характеристики которого наверняка понравятся геймерам. Новинка под названием *AL2051W* оборудована 20-дюймовой матрицей *TN+film* с передовой технологии *CrystralBrite LCD Technology*. Широкоформатный экран с соотношением сторон 16:10 и разрешением 1680x1050 пикселей обладает контрастностью 800:1, временем отклика 8 мс и углами обзора 176 градусов по вертикали и горизонтали. Кроме того, Acer AL2051W может похвастаться цифровым интерфейсом *DVI* и аналоговым *D-Sub*. Ориентировочная цена монитора составляет около $570.



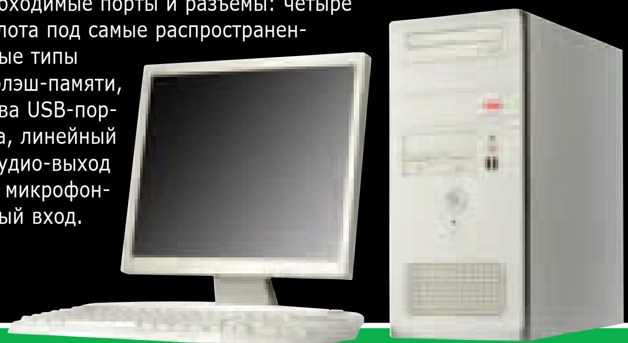
USB-хаб на магните



Японцы из компании *Elecom* представили новую модель *USB*-концентратора, который отличается тем, что может прикрепляться к любой металлической поверхности. Фокус состоит в том, что в устройстве используется магнит, благодаря которому оно может находиться не только на столе, но и под столешницей, на боковой поверхности и т.д. Такая особенность концентратора имеет как минимум два преимущества. Во-первых, он не занимает место на рабочем столе, а во-вторых, его удобно использовать на работе, когда совсем не хочется, чтобы коллеги знали, какие устройства вы подключаете к компьютеру. Новинки представлены в нескольких вариантах, причем все они имеют по 4 интерфейса USB 2.0, поддерживают работу с ***ОС Windows XP/Me/98/2000*** и ***Mac OS 8.6*** и ***Mac OS X***. USB-хабы предлагаются в трех цветовых вариантах – серебристом, черном и белом. Размеры устройств – 83x53x14 мм, вес – около 60 гр. Их приблизительная цена составляет от $26 до $34 в зависимости от модели.

iRU представляет новую модель ПК: iRU Ergo Home

Российская компания **iRU** анонсировала новую модель компьютера для дома – *iRU Ergo Home*. Круг применения этого ПК варьируется от простой работы с офисными приложениями до просмотра DVD-фильмов и запуска современных *3D*-игр. Пользователю доступен полный набор портов, необходимых для подключения современных устройств и офисной техники. Интегрированный сетевой адаптер дает возможность выхода в интернет, скоростного обмена файлами, а также отлично справляется с сетевыми играми. В модификациях *110* и *111* используются процессоры *AMD Athlon 64*, 512Mb оперативной памяти *DDR400*, жесткий диск *SATA* объемом 120Gb и видеокарта с графическим ядром ATI X550 и памятью на 128Mb. В результате, iRU Ergo Home 110 и 111 являются самыми доступными по цене вариантами многофункционального домашнего компьютера. Другие модификации компьютеров iRU Ergo Home, 120 и 121, основаны на процессорах *Intel Pentium 4*. В этих моделях установлен видеоадаптер *GeForce 6600* с памятью до 256Mb, а объем оперативной памяти DDR400 составляет также 512Mb (2x256Mb). Такой компьютер по своим скоростным характеристикам приближается к мощным производительным системам iRU Brava Home. Компьютеры iRU Ergo Home выпускаются в черном и белом корпусе. На его лицевой панели удобно расположены все необходимые порты и разъемы: четыре слота под самые распространенные типы флэш-памяти, два USB-порта, линейный аудио-выход и микрофонный вход.





ТЕМ, КТО ЛЮБИТ ПОГОРЯЧЕЕ

Тестирование восьми кулеров для Pentium'а

Текст: Иван Макаренко (imac@inbox.ru)

Методика тестирования

Ты, наверное, замечал, сколько машин в жару стоят на улицах в облаке пара с поднятыми капотами? Процессор – тот же двигатель в твоем компьютере, и летом ему требуется хорошее охлаждение. Особенно это касается горячих CPU Intel Pentium на ядре Prescott. Сегодня мы рассмотрели восемь кулеров для платформы LGA775 в ценовом диапазоне от $11 до $56.

Что мы тестировали

- **Speeze EE507B7 ChillMax**
- **CoolerMaster CI5-9JDSB-0L**
- **CoolerMaster RR-UNH-P0U1 Hyper 6+**
- **Glacial Tech Igloo 5600 PWM**
- **Glacial Tech Igloo 5071 PWM PP**
- **TITAN TTC-NK25TB/SC**
- **TITAN TTC-NK15TB/SC**
- **ZALMAN CNPS7700-Cu**



Повышенная температура, тесный корпус – все это может создать экстремальные условия для работы процессора. Стоит ли говорить, что кулер должен быть максимально эффективным, чтобы обеспечить бесперебойное функционирование CPU в любых условиях. Ниже мы обрисуем некоторые важнейшие характеристики кулеров.

Медь и алюминий

Ничего лучше медного радиатора еще не придумали, однако этот металл достаточно дорог, а потому на прилавках так много алюминиевых кулеров. В некоторых из них присутствуют медные вкладыши, контактирующие с процессором.

Способы охлаждения

Помимо воздушного активного (с вентилятором) и пассивного охлаждения, есть и весьма любопытные альтернативные конструкции.

Наиболее продвинутым, дорогим и малораспространенным методом охлаждения процессоров является нитрогенный. В этом случае используется жидкий азот. Энтузиастами оверклокерского движения гораздо чаще берется на вооружение так называемая «водянка» – система, напоминающая автомобильную охлаждающую систему двигателя. Криогенной же называют такую «водянку», в которой рабочей жидкостью является фреон.

Все дело в трубках

Но наиболее любопытная и простая технология последнего времени – это тепловые трубки. Они представляют собой полые медные трубки, которые в вакуумной среде заполняются жидкостью и запаивается с обеих сторон. Эта жидкость переносит тепло от одного края трубки к другому с более высокой скоростью, чем если бы тепло распространялось через медь. Чаще всего в качестве рабочего тела, заполняющего трубку, применяются спирты, ацетон или аммиак. При нагревании жидкость, находящаяся внутри трубки, испаряется, и ее пары перемещаются в более холодную часть трубки, где они отдают тепло в окружающую среду (или радиатору) и конденсируются.

Сконденсированная жидкость стекает обратно, в горячую часть теплопроводящей трубки, и цикл повторяется заново.

Борьба с шумом

При высоких температурах вентилятор начинает вращаться с высокой скоростью, напоминая пылесос: в таких условиях играть не слишком приятно, не говоря уже о том, чтобы комфортно слушать музыку или работать. Как правило, изменение скорости вращения происходит в зависимости от показаний встроенного в процессор температурного датчика. Другой, менее распространенный способ – использование регулятора, благодаря которому можно варьировать напряжение, подаваемое на пропеллер, а значит и частоту оборотов вручную.

Скорость движения воздушного потока напрямую зависит от двух величин: диаметра вентилятора и частоты оборотов вращения. Пользователю лучше,

если первый параметр будет как можно выше, а второй – ниже, так как чем быстрее вращается кулер, тем выше уровень шума. Итак, давай ознакомимся с участниками теста.

Speeze EE507B7 ChillMax

Первым в нашем обзоре идет кулер от малоизвестного производителя **Speeze.** Думается, что об этой компании мы еще не раз услышим – огромный баннер на сайте **http://www.speeze.ru** (обнаженная красотка с вопросом «Дымится?») по своей смелости напоминает ранние хулиганские слоганы лидирующей ныне на рынке продаж мобильных телефонов «Евросети». Так что же предлагает нам Speeze для охлаждения «горячего» Pentium'а?
Пропеллер этой «вертушки» (как и остальной обвес кулера) сделан из полупрозрачного пластика и обладает весьма небольшими размерами (80 мм в диаметре). Для того чтобы его действие было максимально эффективным, производитель сделал радиатор целиком из меди. При этом ребра пронизаны четырьмя медными тепловыми трубками, отводящими жар от основания Chillmax к его вершине, где теплый воздух рассеивает описанный выше вентилятор, вращающийся со скоростью 2700 об/мин. Модель призвана охлаждать процессоры Intel Celeron D (до 2.9 ГГц) и Intel Pentium 4 LGA 775 (до 3.8 ГГц).

CoolerMaster CI5-9JDSB-0L

Название этой недорогой модели трудно запомнить, а на русской версии сайта **http://www.coolermaster.ru** CI5-9JDSB-0L и вовсе нет. Установка кулера от «мастеров» происходит по схожему со Speeze EE507B7 сценарию – с помощью усилительной пластины. Однако если ChillMax оборудован винтами-ба-

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **Материнская плата:** ASUS P5ND2 SLI
- **Процессор:** Intel Pentium 4 650 (3.4 ГГц)
- **Память:** Corsair TWIN2X1024-8000UL 2x512 Мбайт
- **Видеокарта:** ASUS EAX1600XT Silent/TVD
- **Жесткий диск:** Samsung HD160JJ SATA-II 160 Гбайт
- **Термопаста:** АлСил-3
- **Блок питания:** Thermaltake XaserIII Silent PurePower 480W
- **Оптический привод:** Toshiba SD-R6372
- **Операционная система:** Windows XP SP2.











Speeze EE507B7 ChillMax

$33

Внутри упаковки, кроме кулера и шприца с термопастой *Stars-420 White grease*, мы обнаружили усилительную пластину из пластика, которая располагается на обратной стороне материнской платы. Как можно заметить на графиках, температура процессора при нагрузке не выходила за установленные пределы, однако и от лучших результатов *Speeze* оказался далековато. Несмотря на полностью медный радиатор. Что касается шума, то «звучит» пропеллер данной модели достаточно явственно, на уровне боксового кулера.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Разъем процессора: LGA775
- Скорость вращения (+-10%), об/мин: 2700
- Уровень шума, дБ: 22
- Материал радиатора: медь и тепловые трубки
- Диаметр вентилятора, мм: 80
- Вес, грамм: нет данных
- Управление скоростью: нет



CoolerMaster CI5-9JDSB-0L

$11

У *CoolerMaster*'а вентилятор больше (92 мм диаметре), чем у *Speeze EE507B7 ChillMax*. Это позволяет ему вращаться не так быстро, поддерживая среднюю скорость 2200 об/мин. Несмотря на более низкую частоту вращения, уровень шума в данном случае находится все же на уровне *Speeze EE507B7*. Да и по своей эффективности два первых участника нашего тестирования также оказались близки. Не стоит забывать, что радиатор тут сделан преимущественно из алюминия, который не столь быстро помогает отводить тепло от CPU.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Разъем процессора: LGA775
- Скорость вращения (+-10%), об/мин: 2200
- Уровень шума, дБ: 28
- Материал радиатора: алюминий и медь
- Диаметр вентилятора, мм: 92
- Вес, грамм: 500
- Управление скоростью: нет



CoolerMaster RR-UNH-POU1 Hyper 6+

$56

Установка трудна, но если ты не будешь каждый день менять процессор, то *Hyper 6+* тебе понравится. В режиме 3600 об/мин вентилятор хорошо слышно, и мы сразу же снизили частоту оборотов до 1800 об/мин. Делается это с помощью выносной планки с ручкой-регулятором – ее можно установить в 3.5-дюймовый отсек или на монтажную планку в задней части корпуса. Эффективность кулера при частоте вращения вентилятора 1800 об/мин выше всяких похвал – 34 и 52 градуса в состоянии покоя и под нагрузкой соответственно.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Разъем процессора: LGA775
- Скорость вращения (+-10%), об/мин: 1800-3600
- Уровень шума, дБ: 20.6-46.4
- Материал радиатора: алюминий и тепловые трубки
- Диаметр вентилятора, мм: 100
- Вес, грамм: 795
- Управление скоростью: регулятор



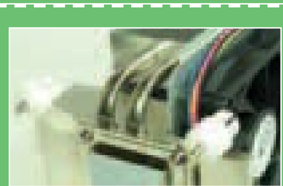
Glacial Tech Igloo 5600 PWM

$22

При низкой загрузке процессора пропеллер практически неслышен, а вот стресс-тестирование, автоматически увеличивающее частоту оборотов вентилятора, заставляет вспомнить о *Glacial Tech Igloo 5600 PWM*. Установка на плату протекает вполне обычно – в комплекте, помимо кулера, находится планка на заднюю часть материнской платы, а нам требуется лишь отвертка. Конструкция достаточно эффективно справлялась с нашим процессором – 44 и 56 градуса в режиме покоя и с нагрузкой соответственно.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Разъем процессора: LGA775
- Скорость вращения (+-10%), об/мин: 600-3600
- Уровень шума, дБ: 15-37
- Материал радиатора: алюминий и тепловые трубки
- Диаметр вентилятора, мм: 80
- Вес, грамм: 423
- Управление скоростью: датчик



рашками, то в данном случае без отвертки не обойдешься. Кроме того, радиатор тут из алюминия, хотя и с медным вкладышем.
Модель, судя по спецификациям, готова справиться с Intel Pentium 4 Prescott до 3.8 ГГц и Celeron (до 3.46 ГГц).

CoolerMaster RR-UNH-POU1 Hyper 6+

Здоровенный кулер, размеры которого вполне сравнимы со средним блоком питания. Модель универсальна – то есть поддерживает разъемы процессоров как от **Intel**, так и от **AMD** (S370/A(46)/478/754/775/939/940). Радиатор предыдущей модификации «Хипера»'а (без плюса) был полностью медным, однако тут производитель решил применить смешанную конструкцию (алюминиевый радиатор с тепловыми трубками и основанием из меди). Стоить обратить внимание на вентилятор – его диаметр составляет 10 см, а прикручивается он по твоему усмотрению, с одной или другой стороны Hyper 6+. В собранном виде работающий пропеллер радует синей подсветкой – такой «бонус» может заинтересовать обладателей корпусов с моддерскими окошками. Еще один приятный момент – основание Hyper 6+ отполировано на твердую пятерку. А вот установить кулер на разъем LGA775 не так-то просто – сначала к его основанию необходимо прикрепить стальную пластину с четырьмя винтами, затем вкрутить в нее еще столько же и с обратной стороны материнской платы закрепить все это гайками.

Glacial Tech Igloo 5600 PWM

Этот кулер умеет варьировать скорость вращения вентилятора в очень широких пределах (600-3600 об/мин) – делается это, правда, не вручную с помощью регулятора, а автоматически, в зависимости от нагрева процессора. Маленькая «башенка» состоит из алюминиевого радиатора, который пронизывают тепловые трубки. Вентилятор же располагается горизонтально.

Glacial Tech Igloo 5071 PWM PP

Крепление Glacial Tech Igloo 5071 PWM PP такое же, как у оригинальных кулеров Intel, поставляющихся в комплекте с «процессорами в коробочках». Ставить кулер достаточно легко, надо лишь повернуть четыре защелки против часовой стрелки. Что особенно ценно – материнскую плату при этом трогать не надо.
Снимать кулер чуть сложнее, но все равно без инструментов. После установки нелишне будет убедиться, что все защелкнулось и радиатор крепко держится на плате.



Glacial Tech Igloo 5071 PWM PP

$11

Кулер легко устанавливать, так как крутящиеся защелки позволяют не снимать материнскую плату. Минус такой конструкции – снять его не так-то просто, как и в случае с обычным кулером от Intel, нам пришлось изрядно помучиться – крепления совсем не хотели расставаться с платоый. Кулер *Glacial Tech Igloo 5071 PWM PP* не уступает по производительности стандартному решению от Intel. Уровень шума приблизительно такой же, как у Intel-овского. Эффективность же этого устройства – на среднем уровне.

ХАРАКТЕРИСТИКИ
Разъем процессора: LGA775
Скорость вращения (+-10%), об/мин: 800-3800
Уровень шума, дБ: 18-40
Материал радиатора: алюминий
Диаметр вентилятора, мм: 80
Вес, грамм: 539
Управление скоростью: датчик





TITAN TTC-NH08TB932PW

$13

Большой для столь недорогого кулера вентилятор диаметром 90 мм, медный вкладыш, улучшающий теплоотвод – вполне достаточно плюсов, чтобы сделать *Titan* весьма желанной покупкой. Кроме того, эта модель стоит всего лишь $13. Как показали результаты тестирования, *Titan TTC-NH08TB/932/PW* демонстрирует весьма невысокий уровень шума даже в режиме процессора под нагрузкой. Кроме того, кулер продемонстрировал достаточно приличную эффективность охлаждения.

ХАРАКТЕРИСТИКИ
Разъем процессора: LGA775
Скорость вращения (+-10%), об/мин: 1100-3500
Уровень шума, дБ: 20-37
Материал радиатора : алюминий и медь
Диаметр вентилятора, мм: 92
Вес, грамм: 652
Управление скоростью: датчик





TITAN TTC-NK25TBSC

$45

Кулер, листы радиатора которого нарезаны в форме бабочки, – яркий и запоминающийся ход. Приятно, что при этом она никуда не собирается взлетать – с помощью регулятора частоту оборотов вентилятора можно настраивать вручную. При скорости около 900 об/мин «бабочка» работает практически бесшумно. Многоступенчатая установка, напоминающая конструктор, компенсируется отличной комплектацией (в коробке есть даже отвертка) и высокой эффективностью, что можно легко увидеть на графике.

ХАРАКТЕРИСТИКИ
Разъем процессора: Socket 478/775/462/754/939/940
Скорость вращения (+-10%), об/мин: 900-1800
Уровень шума, дБ: 20-34
Материал радиатора: алюминий, медь и тепловые трубки
Диаметр вентилятора, мм: 120
Вес, грамм: 800
Управление скоростью: регулятор



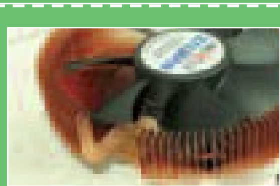


Samsung R65

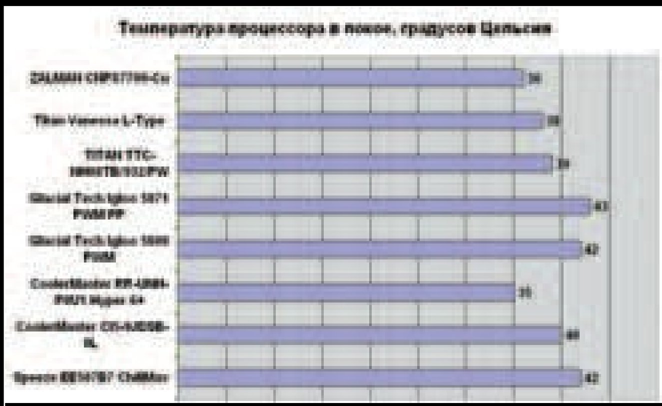
$46

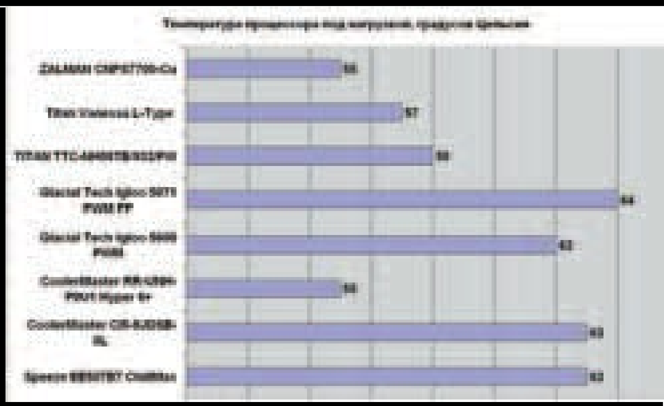
Полностью медный радиатор напоминает собой раскрытый бутон цветка, только его лепестки-пластины размещаются перпендикулярно основанию. Диапазон скоростей *Zalman CNPS7700-Cu* варьируется от 1000 до 2000 об/мин. На минимальных оборотах шум от роскошного 120-мм вентилятора воспринимается как тихий шелест. При этом охлаждает кулер на славу – температура процессора под нагрузкой составила 55 градусов, такой результат смог показать лишь *CoolerMaster Hyper 6+*.

ХАРАКТЕРИСТИКИ
Разъем процессора: Socket 478/775/754/939/940
Скорость вращения (+-10%), об/мин: 1000-2000
Уровень шума, дБ: 20-32
Материал радиатора : медь
Диаметр вентилятора, мм: 120
Вес, грамм: 918
Управление скоростью: регулятор (в заглушку PCI слота)



Battery Eater 05 Pro





Лучшие результаты продемонстрировали
CoolerMaster RR-UNH-POU1 Hyper 6+ и ZALMAN CNPS7700-Cu.

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании НИКС Компьютерный Супермаркет (т.(495)974-3333, http://www.nix.ru).

Titan TTC-NH08TB/932/PW

Компания **Titan** рекомендует установку модели TTC-NH08TB на процессоры Intel Pentium 4 с частотой до 3.4 ГГц. Комплект поставки минимальный – в коробочке с кулером вы найдете тюбик с термопастой и больше ничего. Все, что было выше сказано про крепление Glacial Tech Igloo 5071 PWM PP, применимо и к TITAN TTC-NH08TB/932/PW. Тут такие же поворотные защелки в стиле бокс-кулера и отсутствие необходимости снимать материнскую плату при установке. Однако в данном кулере есть два положительных момента, отличающих его от предыдущего участника. Первое – алюминиевый радиатор снабжен медным вкладышем. Второе – вентилятор просто роскошен для модели за $13, его диаметр составляет 90 мм.

Titan Vanessa L-Type TTC-NK25TB/SC

Радиатор Vanessa L-Type имеет огромные размеры – 86x130x115 мм. Благодаря этому на него установлен самый большой вентилятор, доступный сегодня для процессорных кулеров – 120x120x25 мм, который имеет рекордную производительность – до 82 CFM. Для установки на LGA-775 сначала надо закрепить на материнской плате специальный механизм крепления. Делается эта процедура следующим образом: сначала с обратной стороны в материнскую плату монтируется пластина с четырьмя штырьками, а потом на них сверху устанавливается вторая и прикручивается винтами. После этого ставишь сверху на эту конструкцию кулер и прикручиваешь четыре винтика на кольце его теплопроводящей трубки к рамке крепления. Вот здесь-то и пригодится длинная отвертка, так как ее придется продевать через специальные отверстия в пластинах по всей высоте радиатора.

Zalman CNPS7700-Cu

Один из популярнейших среди оверклокеров кулер, заслуженно ценимый как за необычную форму, так и высокую эффективность. Стоит отметить практически полную универсальность модели – нет лишь креплений для разъема Socket A. Однако нас в данном случае интересовал разъем LGA775. Установка на этот разъем средняя по трудности: к пластине с обратной стороны материнской платы с помощью четырех винтов привинчивается рамка, а уже к ней, в свою очередь, крепится кулер с помощью специальных накладок. Модель комплектуется регулятором оборотов Fanmate 2 из черного пластика, который вставляется в свободный отсек PCI-слота на место одной из заглушек с помощью комплектной клейкой ленты. Он позволяет управлять скоростью вентилятора, свободно меняя напряжение с 5 до 10.6 В. Если потребуется, контроллер можно вообще исключить, после чего вентилятор будет вращаться на максимальной скорости.

Выводы

По результатам тестирования награду **«Выбор редакции»** получает Zalman CNPS7700-Cu. Это красивый и малошумный кулер, отлично справляющийся с горячим процессором Intel Pentium 4 650. За тишину и эффективную работу **«Лучшей покупкой»** становится Titan TTC-NH08TB/932/PW.

LCD ИЗНУТРИ

КРАТКИЙ ОБЗОР ТЕХНОЛОГИЙ ЖК-ЭКРАНОВ

Сергей Староверов (boshetunmai@rambler.ru)

LCD (*Liquid Crystal Display*), или дисплеи на жидких кристаллах, давно и прочно обосновались возле наших компьютеров. Технический прогресс настолько продвинулся в этом направлении, что буквально через год-два подобные экраны превзойдут ЭЛТ по всем характеристикам и окончательно вытеснят их с рынка. Безусловно, за ними настоящее и небольшая частичка будущего, пока на смену не придут новые технологии. Но взглянем на ЖК-мониторы не с точки зрения потребительских качеств, а как на воплощение множества интересных идей.

Матрица

Сами по себе жидкие кристаллы ничего не излучают. В зависимости от приложенного напряжения, они меняют форму таким образом, что свет ламп, расположенных за матрицей, частично или полностью перестает сквозь нее проникать. Достигается это благодаря эффекту поляризации. Суть его заключается в том, что лучи сначала направляются на тонкую вертикальную решетку, а на передней панели, после ЖК слоя, вынуждены проходить через такую же горизонтальную. И если плоскость их поляризации не будет изменена жидкими кристаллами – через вторую они уже не проникнут. Кроме этого, она объединяет красную, зеленую и синюю составляющие, выделенные световыми фильтрами субпикселей, для каждой точки изображения. Прижившаяся в названии мониторов аббревиатура *TFT* (*Thin Film Transistor*) относится к управляющим напряжениями элементам. Это прозрачные тонкопленочные транзисторы, расположенные с обратной стороны панели, которая содержит жидкие кристаллы.
Всего существует несколько типов матриц (*TN+Film*, *S-IPS*, *MVA*, *PVA*). Отличаются они, в основном, способом управления и построением ЖК слоя. Самая распространенная из них TN+Film. В настоящее время она практически вытеснила все остальные с рынка 17/19" мониторов. Эта технология уже преодолела большинство своих «детских болезней», обзавелась приемлемыми углами обзора, улучшила цветопередачу и демонстрирует лучшее время отклика. Но главное ее достоинство – это низкая стоимость производства.



Для подсветки используются лампы дневного света с холодным катодом (*CCFL – Cold Cathode Fluorescent Lamp*). Но есть и альтернативные варианты. Один из них, более дорогостоящий, но наделенный множеством неоспоримых достоинств, – светодиодная подсветка. Сейчас она используется в основном в дисплеях малых диагоналей (КПК, телефоны и GPS). Она позволяет вдвое уменьшить толщину экрана и значительно снизить энергопотребление. И увеличить цветовой диапазон, контрастность и цветопередачу.



***OLED (Organic Light Emitting Diode)* – еще одна перспективная технология плоских мониторов. Принцип работы матрицы таких мониторов отличен от LCD. Используются органические светоизлучающие вещества. Такие дисплеи ярче, контрастнее, тоньше, быстрее, но «время жизни» у них ограничено. Тем не менее, в 2007 году сразу несколько крупных производителей планируют выпуск 15-17-дюймовых OLED-экранов.**

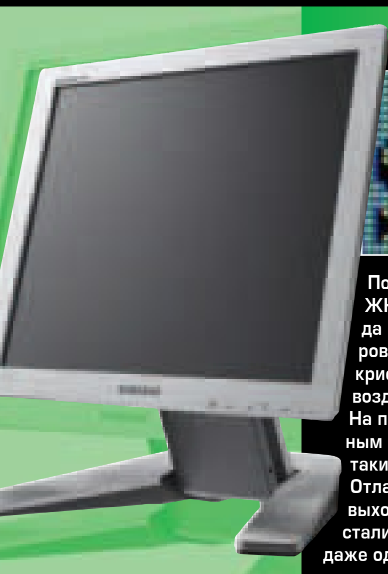
Время отклика

До последнего момента для ЖК-мониторов в качестве времени отклика принято было указывать только *BtW*, т.е. время переключения черный (0)-белый (255)-черный (0). Однако потеря скорости и смазывания происходит именно на полутонах (и это хорошо видно на графиках response time), при переходе, например, с белого на серый цвет. Причина в том, что угол поворота кристаллов пропорционален приложенному к ячейке напряжению – чтобы молекула повернулась на небольшой угол, напряжение должно быть невысоко. А значит, и скорость при переходе на полутон существенно падает. Но, как оказалось, матрицу можно сделать быстрее – достаточно подать разгонный импульс, а потом, когда кристалл повернется на необходимый угол, – резко снизить напряжение до обыкновенного уровня. Все было бы замечательно, если бы производители более тщательно отладили свои разработки. Пока же электроника мониторов с овердрайвом часто ошибается – длительность разгонного импульса может быть или слишком мала (что не так страшно – чуть выше уровень смазов, нежели при идеальной работе технологии), или чересчур высока. В последнем случае и получаются артефакты «переразгона».

Производство

Крупных производителей матриц можно пересчитать по пальцам (три лидера – **LG.Philips**, **Samsung**, **Chi Mei** и **AU Optoelectronics**), а вот фирм, изготовляющих мониторы, сколько угодно. Как правило, у них своя электроника, а иногда они заказывают мониторы у другого OEM производителя и просто клеят свой бренд. Сами матрицы производятся на заводах в виде подложек большего размера, которые нарезаются кусками нужного размера.

БИТЫЕ ПИКСЕЛИ





Появление «битых» пикселей на экране ЖК-мониторов происходит из-за выхода из строя тонкопленочных транзисторов, а не повреждением самих жидких кристаллов. Поэтому никаким внешним воздействием эти пиксели не «оживить». На первых этапах это было существенным недостатком *LCD* мониторов. Сейчас такие дефекты встречаются очень редко. Отладив технологию и увеличив процент выхода годных панелей, многие компании стали заменять монитор при появлении даже одной дефектной точки.

Текст: Иван Макаренко (imac@inbox.ru)

ВИДЕОКАРТА
ДЛЯ ОВЕРКЛОКЕРОВ

Модификация от ASUS

Инженеры **ASUS** со знанием дела подошли к модификации референсного дизайна – на картинке ты можешь увидеть изогнутые очертания фирменного кулера *EN7900GT Top*, закрывающего все нагревающиеся элементы графического адаптера. В его конструкции используются тепловые трубки, а возможностей хватает для гарантированной работы видеокарты на частотах 520MHz/1.44MHz (ядро/память). При этом никто не мешает тебе и дальше разгонять карту, естественно, если ты не боишься лишиться гарантии в случае непредвиденных результатов.



Просчет NVIDIA

На этот раз мы расскажем тебе о весьма любопытной видеокарте *ASUS EN7900GT Top*. Дело в том, что ускорители на чипах *7900 GT*, исходя из своей рекомендованной цены ($299), относятся к среднему ценовому диапазону и обладают хорошим оверклокерским потенциалом. Однако у видеокарт, построенных на оригинальном дизайне от **NVIDIA**, есть единственный для оверклокеров недостаток – радиатор кулера не накрывает чипы памяти, а, следовательно, они охлаждаются лишь воздушным потоком, что недостаточно эффективно при ненормированном увеличении частоты. В результате успешный разгон стандартной 7900 GT возможен только по ядру, хотя и не всем он понадобится, ведь быстродействие такого адаптера сопоставимо с *GeForce 7800 GTX* (256Mb).

Софт

По традиции, все видеокарты **ASUS** оснащены геймерскими утилитами компании, такими как *Gameface Messenger*, *Game LiveShow* и *Game Reply*. Кроме того, в коробке с каждым адаптером вы найдете диск с игрой *Peter Jackson's King Kong: the Full Edition Official Game of the Movie*.

Разгон

Стандартной *GeForce 7900 GT* с дополнительно охлаждаемыми чипами памяти в большинстве случаев удавалось достичь 570/1700 МГц. На таких частотах GeForce 7900 GT демонстрирует результаты, сравнимые с *GeForce 7800 GTX 512Mb* – картой, которая еще в начале 2006 года была единоличным лидером по быстродействию. Более того, с помощью вольтмода (увеличения напряжения на ядре и чипах памяти) сингапурские энтузиасты (http://sg.vr-zone.com/?i=3330&s=2) получают и вовсе настоящего «терминатора» 3D-графики, функционирующего на частотах 800/2126 МГц.

СПЕЦИФИКАЦИИ

- Чипсет: NVIDIA GeForce 7900 GT
- Ядро: G71
- Технологический процесс, мкм: 0.09
- Пиксельных/вершинных конвейеров: 24/8
- Интерфейс: PCI-Express 16x
- Тактовая частота ядра/памяти, МГц: 520/1.44MHz
- Объем памяти, Mb: 256
- Ширина шины памяти, бит: 256
- Разъемы на плате: 2xDVI-I, 1xS-Video

Текст: Иван Макаренко (imac@inbox.ru)

САМ СЕБЕ ДИ-ДЖЕЙ



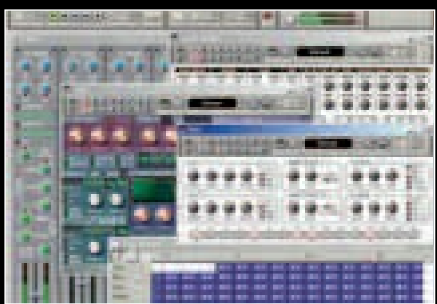
Создаем музыку на ПК

Создавать свои собственные и редактировать чужие композиции в наше время не так уж и сложно. Да, сегодня уже никого не удивишь тем, что музыку можно писать, используя домашний ПК. Для этого достаточно иметь желание, компьютер (желательно не самый древний), время и самое главное – терпение. В этой статье постараемся рассказать основые способы создания музыки, используя компьютер. Кроме того, ты узнаешь о наиболее популярных программных продуктах, которые сегодня используют для музыкального творчества любители и профессионалы.

Для начала расскажем об основных терминах, использующихся при создании музыки на компьютере.

Sample – (Сэмпл, семпл) – «кусок» аудио-файла.
Loop – (Луп, она же петля) – циклически повторяющийся фрагмент, как правило, состоящий из нескольких семплов, например, партия ударных.
Groove – (Грув) – то же, что и loop. Только обычно под грувом понимают инструментальный аккомпанемент, линию баса и др.
BPM – (Beats Per Minute) – удары в минуту. Это самый распространенный и удобный способ измерения темпа.
Slider, fader – (Слайдер, фэйдер) – регулятор, отвечающий за значение какого-либо определенного параметра – например, громкость, баланс и т.д.
PLUG-IN – (Плагин, плугин) – в музыкальном софте это, обычно, дополнение в виде небольшой программы, служащей для обработки звука. В основном пользуются DirectX, VST и Wavelab плагинами, хотя существует еще много всяких малоизвестных форматов.
Sequencer – (Секвенсор) – устройство (в частности – виртуальное) для сведения аудио, видео, MIDI, а иногда всего сразу. Секвенсоры отвечают за синхронизированное воспроизведение нескольких дорожек.
Synthesizer – (Синтезатор) – это устройство, синтезирующее звук. Первоначально синтезаторы были «железными», потом виртуальными. Способов синтеза буквально десятки, каждый интересен по-своему. Наибольшее распространение получили синтезаторы, работающие по принципу воспроизведения готовых звуков (сэмплов) – sample playback.
ADSR – (Огибающая) – важный параметр задания звучания ноты в любых синтезаторах. Это кривая, определяющая во времени продолжительность атаки (Attack), спада (Decay), задержки (Sustain) и окончательного затухания (Release).
EQ – (Эквалайзер) – устройство коррекции частот сигнала. Эквалайзеры бывают графические и параметрические. Первые очень похожи на встроенные во многие музыкальные центры EQ, только с большим количеством полос. А с помощью параметрических EQ можно настроиться на нужную полоску и отрегулировать ее уровень.
Compressor – (Компрессор) – устройство, предназначенное для сужения динамического диапазона сигнала. Это очень часто необходимо, чтобы избежать перегрузки звукового тракта.
Expander – (Экспандер) – противоположность компрессору. Работает наоборот – расширяет динамический диапазон сигнала.
Noise gate – (Гейт, ПШ) – устройство подавления шумов (ПШ) в паузах. Как только уровень сигнала становится ниже определенной величины, срабатывает алгоритм занижения уровня на некоторую величину.

Шаблонное создание музыки означает то, что в процессе будут использоваться какие либо готовые семплы. Здесь в роли ди-джея себя может представить любой, кто обладает чувством ритма и желанием творить. Музыку можно писать в реальном времени и в пошаговом режиме. Одним из самых ярких примеров создания музыки шаблонным методом в реальном времени является программа – ***MixMan Studio***.



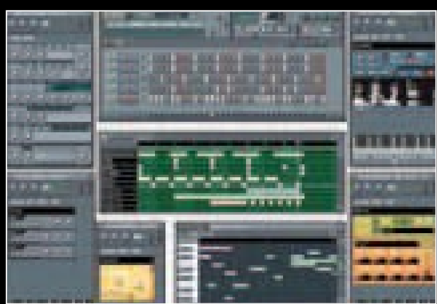
Orion Pro

Orion Pro от фирмы **Sonic Syndicate** совмещает в себе большое количество синтезаторов с различными видами синтеза, мощный эффект-процессорный блок, взаимодействие различных модулей по sidechain-связям, арпеджиаторы, вариаторы и т.п. В данном программном продукте можно достаточно эффективно создавать партии техно-инструментов, а также трансовые синты.



RubberDuck

Для создания bassline можно использовать ***RubberDuck*** – программный синтезатор, основанный на усовершенствованном аналоговом синтезаторе TB-303. Если ты не в курсе, то bassline (басовая линия) – партия, которую играет бас в композиции. Она, как правило, использует аккомпанемент контрабаса или бас-гитары в джазовых и рок-ансамблях.



FruityLoops

В программе ***FruityLoops*** есть трекер, ***MIDI***-секвенсор, ***drum***-машина, эффект-процессоры, программные синтезаторы и много другого совмещающегося в одном «фруктовом» продукте. В этой программе можно пользоваться как готовыми сэмплами, так и делать их самому. Кроме того, с появлением поддержки этой программой ASIO-драйверов, она дала надежду на улучшение качества звука.

Эта программа должна понравиться любому человеку, увлекающемуся созданием музыки. Mixman представляет собой DJ-ский пульт с двумя вертушками, на каждой из которых можно разместить до 8 сэмплов или лупов. Можно добавить свои звуки. Во время игры ты не сможешь заменять звуки, а из настроек будут доступны лишь темп и громкость звука. Освоение программы чем-то схоже с освоением новой игрушки. Собственно принцип игры следующий: выбираешь, например, 16 лупов одного стиля и начинаешь составлять музыку, включая или выключая определенную петлю (loop).

Если сводить готовые сэмплы и закольцованные фрагменты музыки (лупы) в реальном времени для тебя слишком сложно, то можно попробовать это сделать в пошаговом режиме, спокойно расставляя samples и loops, как детали в конструкторе. Очень популярной в свое время программой такого рода была – ***House eJay***. Как и в других версиях eJay, тебя ждет огромное количество сэмплов, около 3000, в стиле House (Deep House, Vocal House, Progressive House, Filtered House, Disco House и Garage). Штатный сэмпл можно изменить внутренними средствами так, что он сойдет за свой собственный.

Все сэмплы разбиты по категориям. Для легкости в каждой категории сэмплов определен свой цвет. Это сделано для того, чтобы во время микширования вы смогли различить, где у вас играют ударники, а где мелодия. Чтобы сделать музыку в этой программе, кроме желания и возможности, конечно, нужно взять сэмпл и перетащить его на одну из дорожек рабочего поля. Можно, например, на первую дорожку разместить четыре одинаковых сэмпла с бочкой. На вторую дорожку четыре сэмпла с хлопками, еще ниже с hit-hat, далее какую-нибудь мелодию и т.д. После чего нажать на кнопку play.

Есть такие программы, как groove-машины, программные сэмплеры, MIDI-секвенсоры, drum-машины. Вот в них-то и делаются samples и loops. Для редактирования сэмплов, будь то вокал, мелодия, бас или еще что-то, нужна программа, типа ***Sound Forge***.

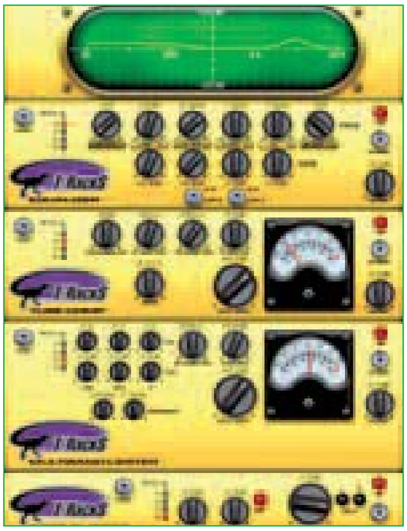
Современные мощные звуковые редакторы умеют записывать аудио CD, конвертировать файлы в различные форматы и т.д. А плагины значительно расширяют сферу их деятельности. Самые яркие представители аудио редакторов – это Sound Forge, ***WaveLab***, ***Cool Edit Pro***, ***Gold Wave*** и другие.

Надеемся, что информация, которая изложена в этой статье, будет для тебя полезной. И помни, что самое главное в создании музыки на компьютере – это не количество программ, мощный процессор, большой винчестер или качественная звуковая карта, а желание и терпение.

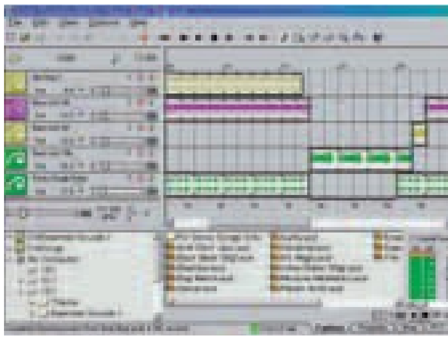


СОВЕТ

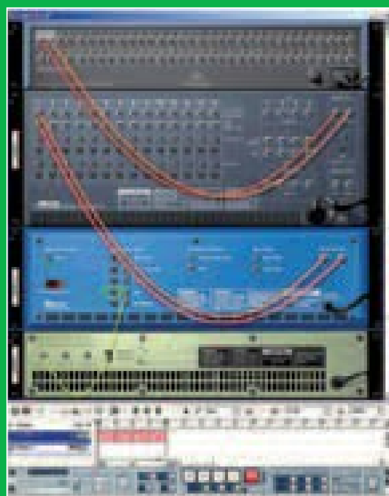
Привычная формула для создания примитивной дорожки хип-хопа заключается в использовании старой фанковой песни, добавлении циклов, ударов в два такта – и повторении всего этого в течение 5 минут. В принципе, подобный подход можно назвать неоригинальным и немузыкальным. Однако он наиболее широко распространен и, на наш взгляд, чрезмерно использует сэмплы. Конечно, существует и абстрактный стиль использования сэмплов. Ты берешь звук, который нравится, и вместо воспроизведения его в оригинальном варианте превращаешь звук в совершенно новый, ранее не слышанный фрагмент. Скажем, берем сэмпл пианино, понижаем его на пару октав, добавляем немного реверберации – и все готово. Получили интересный бас.



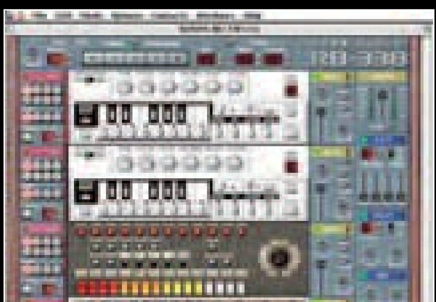
Не забывай, что после того, как ты, наконец, закончил свой первый проект, нужно будет сделать финальный мастеринг. Это можно сделать, например, с помощью программы ***T-Racks***.



FruityLoops позволяет делать отличные loops, а потом вставлять их в ***Sonic Foundry ACID***, предварительно отредактировав в ***Sound Forge***.

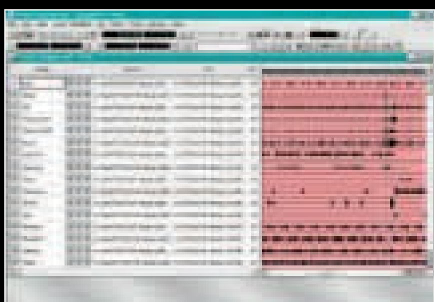


Программа ***Reason 2.5*** включает в себя все, что есть в ***Rebirth***, плюс много всего нового. Хотя это не означает, что последним сейчас нет смысла пользоваться. В нем и по сей день можно сделать неплохой спецэффект или сэмпл, а кроме этого там очень качественная drum-машина.



Rebirth RB338 v2.01

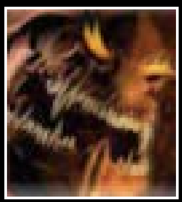
Программный синтезатор – ***Rebirth RB338 v2.01*** – заслужил внимание многих музыкальных деятелей мира, как простых любителей, так и профессионалов. Rebirth можно использовать для создания ударных партий. Помимо вышеупомянутой программы, beat-loops можно создавать с помощью специальных программ, предназначенных для этого – ***DrumStation*** и ***Hammerhead***, например.



Программные монстры

Лидерами тут являются мощные многоцелевые продукты, которые совмещают в себе и MIDI-секвенсор, и автоаранжировщик, и нотный редактор, и многодорожечную аудиостудию. Например, ***Cakewalk Pro Audio Deluxe; Cubase SX*** и ***Logic Audio Platinum***. Недостаток у такого софта один единственный – это профессиональные программы, и на их изучение надо потратить не один день.

ЖЕЛЕЗНЫЙ FAQ



Привет! Мы продолжаем отвечать на твои вопросы и решать проблемы с компьютерным железом. Присылай вопросы по электронной почте или оставляй сообщения на форуме, мы обязательно постараемся тебе помочь.

Q **Привет! Посоветуйте, пожалуйста, как мне охладить свой компьютер. Зимой проблем не было, система была совершенно бесшумной. Но сейчас ПК начал безумно греться, и мне приходится вешать гремучие вентили. Проблема, как мне кажется, в видеокарте *Sapphire Radeon X1600 Pro 128Mb DDR DVI*. Охлаждение там заумное. Вентилятор продувает весь радиатор, и воздух из радиатора идет в сторону винчестеров. Т.е. система охлаждения видеокарты дует на HDD, там все это почти застаивается и становится дико жарко. Даже открытая крышка не сильно помогает. Сейчас вентилятор стоит на нижнем винчестере, в передней стенке, но там отверстий в передней панели нет, поэтому от него толку мало. И еще есть пропеллер на выдув, он расположен на задней стенке, около процессора. Что можно сделать?**

С уважением, Роман.

A Привет! Во-первых, рассмотри вариант замены какой-нибудь из заглушек на передней панели на сетку, решетку и т.п. Воздух должен заходить через переднюю панель. Потом сними переднюю пластиковую панель и на передней стенке корпуса заклей лишние отверстия так, чтобы оставшиеся были только напротив винтов и привода.
Во-вторых, звуковую карту лучше поставить подальше от видео. Тогда возможно сможешь поставить еще вентиль на выдув на месте заглушек карт расширения PCI. Или просто воздух снаружи будет заходить через эти заглушки. Будет чуть прохладнее карте и, к тому же, винтам.
Еще можно прикинуть площадь отверстий выдувных вентиляторов (не забывай про вентиль блока питания) и отверстий, через которые воздух заходит в корпус. Если площадь последних получится больше, то можно заклеить часть прорезей на боках, чтобы увеличить поток воздуха через винты и видео (если сделаешь пункт 2).



Q **Здравствуйте! Планирую собрать новую систему. Посоветуйте, пожалуйста, какой процессор лучше всего взять для последующего разгона.**

Петр

A Привет, Петр! В настоящее время лучшим предложением по соотношению цены/качество на рынке является двухъядерный процессор *Intel Pentium D 805*. Он стоит всего лишь $130 и работает на частоте 2,66GHz. При этом разогнать его можно до 4,GHz, а цена на этот «камень» с середины лета опустится до $93.

Q **Привет! Имеется компьютер с подключенной точкой доступа *ASUS WL-330g* и ноутбук *Samsung M40*. Коннект происходит на скорости 54Mbps. При попытке передачи информации между компьютерами скорость тут же падает до 1.1Mbps и далее колеблется между 1.1 и 2 Mbps. Т.е. происходит сваливание с 802.11g на 802.11b, причем на минимальную его скорость. Компьютеры находятся на расстоянии метра друг от друга, уровень сигнала отличный. Принудительное включение на буке и на точке 802.11g и фиксация скорости передачи ничего не дают. Включение и выключение шифрования тоже ничего не дает.**

Сергей

A Привет, Сергей! Советуем сходить на сайт фирмы-производителя точки доступа и скачать новые обновления драйверов. И ни в коем случае не ставь внутренние «дрова» ***Windows***, т.к. далеко не всегда они работают корректно.

Q **Здравствуйте! Хочу беспроводную сеть дома. Есть три компьютера и кабель к провайдеру. Как?**

Basil

A Привет! Возможны две схемы – дешевая и удобная .
Дешевая: в каждый из компьютеров ставим беспроводной адаптер. В один из них – еще и обычный проводной (к нему будет подключен интернет). Далее выполняем настройку сети в соответствии со статьей и включаем общий доступ к интернету. Недостаток схемы – один из компьютеров должен быть постоянно включен, чтобы обеспечивать доступ в интернет остальным.
Удобная: опять же в каждый из компьютеров ставим беспроводной адаптер, а также приобретаем маршрутизатор со встроенной точкой доступа.

Q **Приветствую вас! У меня установлен монитор ЭЛТ *Samsung SyncMaster 793df*, подключенный к видеокарте *nVidia GeForce 6200LE*. Некоторые элементы изображения заметно раздваиваются «вправо по вертикали» (более всего это заметно с черными полосами на белом фоне), что создает странный и неприятный эффект – рядом со, скажем, упомянутой черной полосой довольно заметны ее (иногда многочисленные) «призраки». Тот же дефект проявляется и в текстах.**

Василий

A Привет, Василий! Поменяй кабель, и помехи, скорее всего, исчезнут.

Q **Здравствуйте! Собрал ftp-сервер из старых частей, он инет теперь шарит. Проблема в том, что этот компьютер без клавиатуры не хочет загружаться. Перерыл БИОС вдоль и поперек, не нашел где отключить (биос – *AWARD* старый). Вопрос такой – как можно клавиатуру эмулировать? Может, контакты, какие замкнуть? Желательно, чтобы еще *Win2000* грузился.**

A Привет! Посмотри в Биос в первом окне пункт *Halt On*. В нем поставь *ALL*, *But keyb*. Остановка при загрузке будет происходить по всем ошибкам, кроме клавиатуры.

Q **Привет! Есть проблема! Взял я у друга *Radeon 9600Xt (Gigabyte)*. Довольный, прихожу домой, пихаю в AGP. Бац – облом! Черый экран и ноль эффекта. Хотя комп работает. Думаю, писи-спикер не орал, значит, видюха работает! Однако работает не Radeon 9600Xt, а встроенная видеокарта, в чем я и убедился, пихнув кабель от моника во встроенный VGA. Думаю, может питания не хватает (хотя просто 9600 на моих 250 ваттах грузился), беру у друга 300-ваттник. То же самое! Черт, думаю я, ну может паленая она? Однако у друзей все нормально грузится. Что подскажете? Кон-**

фигурация: *Acorp 4pm266am, Celeron 2600* (2400 разогнанный) 512 noname RAM, видюха *FX5200* + встроенная, встроенный саунд.

A Привет! Полистай мануал от материнки и попробуй отключить встроенную видеокарту. Либо из БИОСа (*Init Display First*, варианты *AGP/PCI* и *PCI/AGP*, ставь первый вариант), либо джампером на материнской плате.

Q **Привет!**
Проблема – сгорела видеокарта *Sapphire Radeon X800GTO* (256Mb/256Bit). Конфигурация системы следующая: мать – *GA-K8N-Sli Socket 939*, проц – *Athlon 64 3200+*, память – две планки *Hynix DDR400* по 512 Mb, винчестер – *Seagate Barracude 160Gb*, блок питания – *Sunbeam 400W*. Горела она постепенно – сначала очень грелась в играх и потом отключалась (причем, мне показалось странным то, что в *F.E.A.R.* я играл без проблем). Потом в один прекрасный день отвалился один дроссель, но карта продолжала работать. Прошел примерно месяц, и она накрылась. При этом разгоном я не занимался. Я так и не понял, в чем проблема была и почему так сильно грелась карточка. Вроде все было подключено правильно, у меня на этот счет догадок не осталось. Выскажите, пожалуйста, ваши соображения по этому поводу, чтобы не наступать на одни и те же грабли.

A Привет!
Диагноз ясен – сильный перегрев видеокарты. Это могло быть вызвано чем угодно – от недостаточного прижима до высыхания термопасты. Для предотвращения ситуации в дальнейшем рекомендуется следить за температурой системы и при появлении глюков немедленно выявлять их причину, а не надеяться на чудо. Ну, и хорошее охлаждение купить будет не лишним.

Q **Здравствуйте! Есть проблемка. Установлены две видеокарты, *nVidia GeForce 7600gt* и *ATI x300*, вторая хороша для вывода Tv-Out, первая – для игр (мне хватает), телек старый, поэтому nVidia не показывает, мать – SLI. Не получается завести их обе, ставлю SLI-режим на матери, втыкаю обе карты, но винда видит только ту видеокарту, к которой моник подключен, а второй просто нет – в принципе устройство не видит.**
Подскажите, что делать, а то замучался видюхи туда сюда гонять!

A Привет! SLI – это технология nVidia. В этом режиме не могут работать карты ATi + NV. Поэтому включать его не надо, это ничего не даст. В твоем случае надо не включать SLI, а просто поставить две карты. Windows XP поддерживает в работе несколько видеокарт.

Q **Здравствуйте!**
Заранее прошу прощения за возможную недальновидность и нехватку знаний.
Суть проблемы – при попытке поднять внешнюю частоту процессора выше 200 (после сохранения параметров BIOS и выхода с перезагрузкой) частота памяти моментально улетает с 400 в район 266 (параметр DRAM Frequency = Auto). Соответственно и пропускная способность dDDR падает с 6400 Mb/s до 4000 с половиной примерно. Ну, и зачем, спрашивается, мне быстрый процессор, если пропускная способность памяти раза в 2 меньше, чем у его FSB? Быть может, я чего-то недопонял в настройке BIOSа, или это «личный» глюк данной платы? При попытке принудительно установить частоту памяти 400 или выше (следующая «ступенька» – 500MHz, что собственно, и было исходной целью) после перезагрузки – черный экран, не реагирующий на внешние раздражители.
Жизненно необходима скорая компьютерная помощь. Конфигурация: *P4 2.8Prescott FSB1000 Step.CO, Zalman CNPS 9500 Led, ASUS P4P800SE BIOS 1011, 1024 (4x256) DualDDR 400 Kingston, Sapphire X1600Pro 256M AGP, 120G Seagate ST3120813AS 7200.9 SATA-II, Zalman ZM-F1 (вдув)+ZM-F2 (выдув), INWIN J551T 350W POWERMAN.*

Аркадий

A Память у тебя не слишком оверклокерская, но можно поиграть с таймингами. В разделе *BIOS Chipset->Configure DRAM Timings by SPD* ставишь *Disabled* и выставляешь более «мягкие» тайминги, еще можно поднять вольтаж на память *JumperFree Configuration -> AI Overclock Tuner Manual*. После чего *DDR Refererence Voltage* следует сделать 2.75V или 2.85V, и поглядывай за нагревом памяти. Если все это не поможет, то ставь DDR320 и пробуй гнать. Надеемся, что PCI/AGP ты жестко зафиксировал на 33.3/66.6. В режиме AUTO ты рискуешь потерять данные на винчестере.

Q **Привет!**
В связи с тем, что у меня накрылся домашний винчестер (*80Gb Seagate Barracuda*), появилось несколько вопросов. Симптомы. Пару дней назад появились четыре бэда. Вчера система (*Windows 2000/NTFS*) своила и к концу дня окончательно рухнула, но винчестер распознавался и читался. Кое-что скинуть на диски не успел, думал на работе скину... Сегодня этот винчестер в биосе распознается, но Windows диск не читает, делает вид, что диск не форматирован. Гарантия кончилась уже полгода как. Вопросы:
1) Как и чем оттуда вытянуть информацию?
2) HDD какой фирмы сейчас наиболее надежные? Из диапазона 120-200Мб, не Serial ATA.

Саша

A Привет!
1. EasyRecoveryPro v6.x.x, GetDataBack for NTFS(FAT).
2. Лотерея. Хочешь надежности – RAID5.

Q **Привет! Есть проблема: у друга система – *ASUS p4u800-x, Intel Celeron 2.2 (s478), Gigabyte 6600gt agp*. Поставил ему новый камешек (P4 2.4 Нортвуд), друг в восторге, прирост производительности колоссальный (в *Age of Empires 3* от 20fps до 35 fps). Правда, есть большое НО, температура процессора после игр доходит до 65 градусов! Нормально ли это? Температура Celeron`a после игр в среднем составляла 55 градусов Цельсия. Проблема ли это, и если да, что с этим делать?**

A Привет! Это не нормально. Рекомендуемые действия:
– снять охлаждение, аккуратно стереть термопасту, обезжирить поверхность и нанести новую пасту;
– правильно организовать проход воздушных потоков внутри корпуса;
– сменить охлаждение (хотя бокса должно вполне хватать).

~ открытие на *NTFS*-разделе папок с большим количеством файлов происходит довольно медленно, потому что *Windows* каждый раз обновляет метку последнего доступа к файлам, и на это, естественно, тратится какое-то время. Для отключения этой функции нужно запустить regedit и по адресу: HKEY_LOCAL_MACHINE \SYSTEM\CurrentControlSet \Control \FileSystem создать параметр типа DWord, назвав его NtfsDisableLastAccessUpdate и присвоив ему значение 1;

~ Все знают, что нажатие кнопки с логотипом Windows (WB) открывает главное меню.
Но не многие знают, что:
- WB+«E» вызывает Проводник;
- WB+«F» вызывает Поиск;
- WB+«M» сворачивает все окна;
- WB+Shift+«M» их снова развертывает;
- WB+«R» вызывает окно «Выполнить»;
- WB+«Break» вызывает окно «Система»;
- WB+«Tab» переключает задачи;
- WB+«F1» вызывает Windows Help.

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!

hard_faq@pc-games.ru

ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА WWW.GAMELAND.RU



PROFILE

ПОЛНОЕ ИМЯ:
Бенуа Сокаль

ГОД РОЖДЕНИЯ:
1954

МЕСТО ПРОЖИВАНИЯ:
Реймс, 100 километров к востоку от Парижа

ОБРАЗОВАНИЕ:
«Классическое», колледж, два года учился медицине, но бросил и поступил в брюссельскую школу искусств (Бельгия)

ЭКСПЕРТ В:
Рассказывании историй

ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ КНИГА:
«From Marquette to Vera Cruz», написанная Джимом Харриссоном

ПОСЛЕДНИЙ ВПЕЧАТЛИВШИЙ ФИЛЬМ:
«Крестный отец»

ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ ИГРА:
Ouverture Facile, французская бесплатная интернет-игра

ОБЫЧНО ОДЕТ:
Повседневная одежда

НИКОГДА НЕ НОСИТ:
Смокинг

ПО ЖИЗНИ ЛЮБИТ:
Рыбалку

ПО ЖИЗНИ НЕ ЛЮБИТ:
Путешествия

БЕНУА СОКАЛЬ

ОБЫКНОВЕННЫЙ СКАЗОЧНИК

Большинство разработчиков, однажды сотворив хит и заняв свою нишу в игровой индустрии, начинают сторониться всего нового. Плевать, что творческая агония, самокопирование и откровенный плагиат неизбежны. Главное, есть стабильный заработок. В стороне от подобных «ремесленников» стоят истинные творцы. Они всегда рады новым идеям и не боятся экспериментов. Их игры – искусство. Именно к таким разработчикам относится мастер адвенчур Бенуа Сокаль (Benoit Sokal).

Сокаль попал в игровую индустрию случайно. Интерактивные проекты заинтересовали Бенуа лишь как новый способ подачи придуманных им историй. Однако электронные развлечения затянули мастера, что называется, всерьез и надолго. Большинству его игр сопутствовал успех как у критиков, так и у геймеров. Тем не менее, Сокаль по-прежнему не считает себя разработчиком. Но кто же он тогда? Читайте наш **«Разговор по душам»!**

PC ИГРЫ: День добрый, Бенуа. Правильный журнал о компьютерных играх необычайно рад встрече со столь талантливым «игроделом». Впрочем, насколько нам известно, вы не считаете себя разработчиком и предпочитаете представляться иначе.
Бенуа Сокаль (далее – Б.С.): Да, я называю себя рассказчиком или сказочником, если угодно. Но, описывая свои занятия вкратце, я обычно говорю, что сегодня создаю игры и графические новеллы, а завтра буду снимать кино.

PC ИГРЫ: Вот как?! А образование позволяет замахнуться на собственный фильм?
Б.С.: У меня классическое образование. Мой отец – врач, он хотел, чтобы сын пошел по его стопам. И я даже послушно обучался медицине целых два года. Но позже понял, что это не мое, и поступил в брюссельскую школу искусств. Во Франции и Бельгии как раз начался бум графических новелл, и я удачно «вписался» в коллектив журнала “A suivre”. В нем начали публиковать мои приключенческие комиксы из серии “Canardo”. Успех пришел неожиданно быстро.

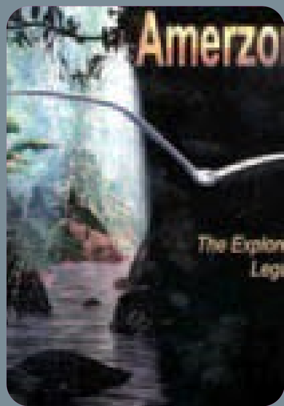
PC ИГРЫ: Не скромничайте, Бенуа. Удача редко улыбается недостойным. Вам же удается все, за что беретесь. Вот захотели – и легко проникли в игровую индустрию...
Б.С.: Ну, не так уж легко. Все началось с моего увлечения графическим редактором ***Photoshop***. Сначала я просто раскрашивал рисунки, но постепенно заинтересовался трехмерными изображениями и купил единственную доступную на тот момент программу для работы с 3D – ***Lightwave***. В ней я стал самостоятельно создавать модели. Потом родился замысел ***Amerzone*** (*дебютная адвенчура Бенуа – прим. ред*), правда, не в виде игры. Я представлял себе некое слайд-шоу. Пока идеи оформились в интерактивный проект, прошло почти четыре года.

PC ИГРЫ: Насколько тяжело далась вам первая игра?
Б.С.: Amerzone была моей мечтой и... бесконечным кошмаром одновременно. Впервые за всю профессиональную жизнь мне пришлось трудиться в команде. Над комиксами я работал в одиночку, сам по себе. В итоге все-таки удалось найти общий язык со всеми двадцатью пятью сотрудниками студии, включая – бог ты мой! – программистов. Самым сложным в работе над Amerzone оказалось создание, собственно, геймплея. Я ни малейшего представления не имел о том, чего желает игрок. Мне лишь хотелось рассказать интересную историю и не более.

PC ИГРЫ: Вы можете объяснить, откуда у вас такое богатое воображение? Откуда вы – сказочник – черпаете вдохновение для своих историй?
Б.С.: Ума не приложу. Я не вижу снов. В смысле, я не запоминаю их. К тому же мне не нравится путешествовать. На-

КАК СОКАЛЬ ПРОСЧИТАЛСЯ

Бенуа Сокаль никогда не обучался разработке компьютерных игр. Фактически, он – «самородок», поэтому учился на собственных ошибках. *«Когда я впервые разговаривал с будущим издателем **Amerzone**, предлагая профинансировать разработку, меня спросили: “Сколько? Как долго?”, – рассказывает Сокаль. – Я решительно ответил: “Тридцать тысяч евро, двенадцать месяцев”. Спустя четыре года, когда проект был завершен, его бюджет составлял двести пятьдесят тысяч евро».* К счастью, продажи Amerzone превзошли все ожидания.





Игры Бенуа отличаются яркими, запоминающимися героями.



Во время КРИ 2006 на стенде «Нового Диска» Бенуа рассказывал о своем проекте Paradise. Игрушка получилась не очень.

ВО ЧТО ИГРАЕТ БЕНУА?

Бенуа Сокаль не стесняется признаваться в том, что он, разработчик, практически не уделяет времени компьютерным играм. Ситуация, как в бородатом анекдоте: «Чукча не читатель, чукча – писатель». Лишь иногда по долгу службы «сказочник» запускает квесты студий-конкурентов. *«Первый **Myst** стал настоящим шоком, – рассказывает о своих любимых адвенчурах Сокаль. – Также мне всегда нравились сюжеты квестов от **Lucas Arts**, особенно **Grim Fandango**. Что касается моих игр, то «личным» фаворитом по-прежнему остается **Amerzone**. Наверное, потому что этот проект – первенец».*



Grim Fandango – одна из любимых игр Бенуа.





верное, именно поэтому я люблю ПРИДУМЫВАТЬ истории.

PC ИГРЫ: Вас послушать, так грандиозный сюжет *Syberia* возник сам по себе.
Б.С.: Рождение истории может занять годы. Я всегда ношу с собой блокнот, куда записываю идеи. Однако когда новый сюжет нужен срочно, приходится напряженно работать над ним. Сначала выстраивается «костяк» фабулы, который постепенно обрастает деталями. Создание полноценного сценария занимает от четырех до шести месяцев. Кстати, в каждой моей игре есть частичка личной биографии. Мои предки родом из Венгрии, и я обыграл этот факт в Syberia.

PC ИГРЫ: А какие еще «послания» заложены в Syberia? Вы ведь наверняка хотите, чтобы геймеры извлекли что-то полезное из ваших игр?
Б.С.: Вовсе нет. Я не оставляю никаких «посланий», по крайней мере, не делаю этого специально. По моему убеждению, хорошая история действительно «открывает двери» в сознание игрока (читателя, зрителя). Но я не хочу докучать поклонникам морализаторством или учить их чему-либо.

PC ИГРЫ: В наши дни среди героинь компьютерных игр все чаще мелькают грудастые красавицы. Почему вы нарушили это негласное правило в Syberia и не сделали из Кейт Уокер секс-символ в духе Лары Крофт?
Б.С.: Мне это неинтересно. Я не хочу пускать секс-символы в свои проекты. Кейт привлекательна, но она, прежде всего, интересная личность, а не обладательница роскошного тела. Иначе все было бы слишком просто: Кейт очаровывает мужчин-геймеров, и они проходят Syberia только для того, чтобы посмотреть на нее. Я увлекаю игроков иными методами.

PC ИГРЫ: В любом случае у Syberia сотни тысяч поклонников...
Б.С.: Да, это так. Фанаты до сих пор отправляют мне добрые письма, но содержание этих посланий я, пожалуй, сохраню в секрете. Впрочем, и критики хватает. Больше всего мне досталось от геймеров, принявших Syberia за квест, целиком построенный на головоломках, как, например, ***Myst***. Они посчитали мою игру слишком простой. Жаль, что им не было дела до сюжета.

PC ИГРЫ: В Syberia есть множество отсылок к Советскому Союзу. Вы когда-нибудь бывали в России?

Б.С.: Однажды, причем в этом году. Я приехал в Москву на Конференцию Разработчиков Игр (КРИ). Ваша страна – замечательная. Она пережила такие огромные перемены за короткий отрезок времени! Должно быть, люди, заставшие советский режим (те, кому сегодня за тридцать), прожили удивительную жизнь.

PC ИГРЫ: Скажите честно, вы подумываете о *Syberia III?*
Б.С.: Для меня приключения Кейт Уокер завершены. Она живет где-то далеко и, надеюсь, счастлива. Издатель Syberia может пожелать продолжения дилогии, но я в этом проекте участвовать не собираюсь.

PC ИГРЫ: Кстати, об издателе. В 2003 году вы основали свою компанию – White Birds Productions. Почему решили расстаться с Microids?
Б.С.: Я ищу новые области для творчества. Таковыми могут стать графические новеллы, кинематограф или интернет. Кроме того, хотелось свободы в принятии решений.

PC ИГРЫ: Но быть до конца свободным невозможно. Разработчики всегда ограничены бюджетом, а создание игр с каждым годом обходится все дороже и дороже.
Б.С.: Верно подмечено. В голову приходит прекрасная идея, но потом ты понимаешь, что воплотить подобный проект в жизнь практически невозможно – такое в White Birds Productions случалось не раз. Всегда нужно учитывать денежный вопрос, потому что именно от него зависит, пускать игру в разработку или нет. Сегодня издатели боязливо относятся к адвенчурам и не выделяют создателям квестов такие бюджеты, какие есть у разработчиков экшенов или стратегий.

PC ИГРЫ: Ответьте честно: квест умер или просто плохо пахнет?
Б.С.: Квест все еще жив, и благодарить за это следует нас (White Birds), а также авторов ***Runaway***, ***Fahrenheit*** и еще несколько студий. Все дело в маркетинге. Издатели игр еще более консервативны, чем издатели книг или кинопродюсеры. Сегодня они не хотят рисковать даже сотней долларов.

PC ИГРЫ: Создавая игры, вы наверняка ориентируетесь на определенную аудиторию. Какой он, ваш геймер?
Б.С.: Мои игры предназначены для очень широкой аудитории, хотя, если честно, я вообще не думаю о своих поклонниках как об «аудитории». Однако я знаю, что почитатели моих адвенчур старше обычных среднестатистических игроков и среди них много женщин. Надеюсь, поклонникам нравятся, в первую очередь, истории, которые я рассказываю, а уж потом – загадки.

PC ИГРЫ: Какие еще интересные проекты нам следует ждать от Бенуа Сокаля?
Б.С.: Я уже тружусь над новой игрой – детективной историей ***Sinking Island***. Выход запланирован на март следующего года. Параллельно разрабатывается крайне амбициозный проект ***Aquarica***. Под этим названием выйдут сразу игра и фильм. У них один сценарий, однако история рассказывается разными способами. Могу добавить, что бюджет кинопроекта значительно больше, чем бюджет любой из созданных White Birds Productions игр.

PC ИГРЫ: Какая она, идеальная адвенчура?
Б.С.: Лучший из всех квестов всегда тот, над которым я работаю в данный момент. Следовательно, сегодня это – Sinking Island. Эх, если бы мне дали много денег, я бы сконцентрировал внимание на кинематографичных сценах. Именно поэтому мне и хочется снимать кино.

PC ИГРЫ: Зачем вам кино?! Графика в играх становится лучше год от года.
Б.С.: Да, фотореалистичная картинка уже практически реальность. Но в ближайшем будущем едва ли стоит ждать серьезных «графических революций». Скорее всего, разработчики сосредоточатся на улучшении искусственного интеллекта. Представляете, персонажи станут вести себя совсем как живые!

PC ИГРЫ: Расскажите немного о своей личной жизни, нам о ней вообще ничего не известно. Как вы отдыхаете?
Б.С.: Есть такой способ рыбной ловли – ужение нахлыстом. Я его обожаю, могу проделать путь длиною в несколько миль, чтобы найти идеальное место для рыбалки. А вот в моей семейной жизни ничего необычного и интересного нет, так что давайте не будем об этом...







Бенуа Сокаль ответственно заявляет: «Квест все еще жив».

ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ?

1. **Заполнить купон и квитанцию**
2. **Перечислить стоимость подписки через Сбербанк**
3. **Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:**

- по электронной почте: subscribe@glc.ru;
- по факсу: 8.495.780.88.24
- по адресу: 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ:

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции.

- купоны, отправленные по факсу или электронной почте, обрабатываются в течение 5 рабочих дней.
- купоны, отправленные почтой на адрес редакции обрабатываются в течение 20 дней.

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября.

По всем вопросам, связанным с подпиской, звоните по бесплатным телефонам:
8-495-935-70-34 (для москвичей) **и 8-800-200-3-999** (для регионов и абонентов МТС, БиЛайн, Мегафон).
Все вопросы по подписке можно присылать на адрес: info@glc.ru

Стоимость заказа:

780р — за 6 месяцев

1500р — за 12 месяцев

ПОДПИСКА ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ

www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: 500-00-60

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Прошу оформить подписку на:

☐ на журнал PC ИГРЫ + 3 CD

☐ на журнал PC ИГРЫ + DVD

на ☐ месяцев

начиная с ____________________ 2006г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес

☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

____

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г.
(день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________

область/край ____________________

город ____________________

улица ____________________

дом ________ корпус ________

квартира/офис ____________________

телефон (код) ____________________

e-mail ____________________

сумма оплаты ____________________

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО ММБ

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________»	
с (месяц) 2006г.	

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО ММБ

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________»	
с (месяц) 2006г.	

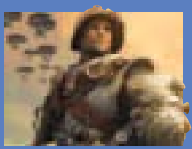
Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

РУБРИКА КОДОВ И ПРОХОЖДЕНИЙ / ИЮЛЬ 2006






Привет! Вернувшийся с Лос-Анджельской **E3** Даниил Леви привез с собой целый мешок самых разных пресс-китов. Это такие диски, которыми игроделы снабжают деловых партнеров и представителей прессы. Обычно на них записывают скриншоты, видеоролики, арты, а также текстовые файлы с подробнейшим описанием разрабатываемых игр. Проведя тщательнейший анализ грядущих релизов, мы просто опустили руки – где взять время, чтобы переиграть во все ЭТО?! Честно говоря, мы не ожидали такого количества высококлассных проектов. Впрочем, смотри наш отчет о выставке – и ты сам все увидишь. Я же больше всех горюю из-за разнообразия показанных ААА-тайтлов, ведь отделу **«Путеводитель»** предстоит не только поиграть в них, но и пройти «от и до», чтобы подготовить самые полезные и самые интересные руководства.

Итак, чем же мы порадуем тебя в этом месяце… Наконец-таки опубликован исчерпывающий материал о ***The Elder Scrolls 4: Oblivion***, где подробно разбираются все элементы геймплея. Статья написана одним из самых выдающихся авторов (и что самое главное – давнишним фанатом серии The Elder Scrolls) «**PC ИГР**» – Иваном Закалинским. Гайд получился очень объемным, ради него пришлось даже пожертвовать руководством по ***Desperados 2: Cooper's Revenge*** (оно обязательно будет размещено в следующем номере). Еще один материал Ивана посвящен ***Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter***. Ну, а Александр Краснов подробно расписал особенности каждой расы в ***Spellforce 2: Shadow Wars***.

На диске ты найдешь дополнение к статье по TES 4: Oblivion, которое поможет тебе разобраться с выполнением всех основных квестов. Еще один «довесок» к журнальному тексту – описание всех типов врагов и вооружения Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter. Также мы подготовили полные прохождения ***Paradise*** и ***Dreamfall: The Longest Journey***.

Андрей "Q-Tuzoff" Теодорович

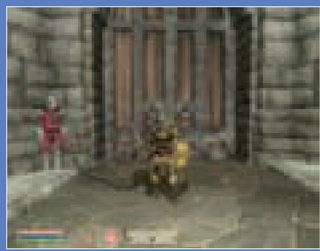
НА ДИСКЕ

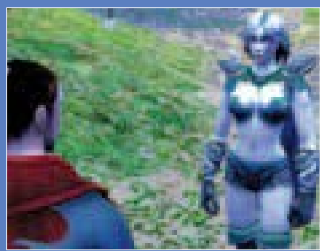
ПРОХОЖДЕНИЯ:
- Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter
- The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Paradise
- Dreamfall: the Longest Journey

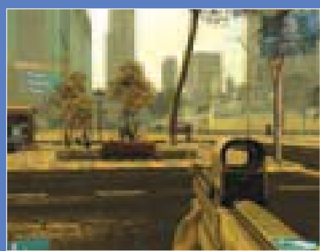
ТРЕЙНЕРЫ:
- Hitman: Blood Money
- HoMM 5
- Half-Life 2: Episode One
- Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
- Rise of Nations: Rise of Legends
- X-Men: The Official Game

БАЗЫ КОДОВ:
- Chemax
- Chemax Rus

В ЖУРНАЛЕ





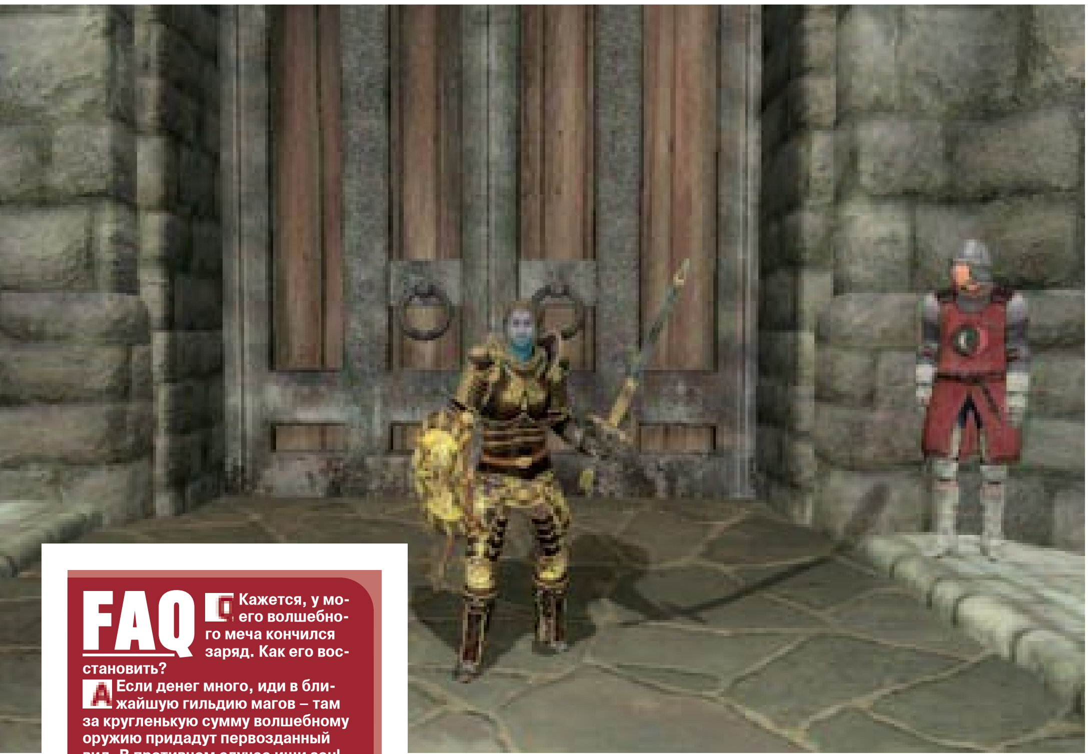


THE ELDER SCROLLS IV: THE OBLIVION

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ТАМРИЭЛЮ

Текст: Иван "Tordosss" Закалинский

Не так-то просто выжить в мире, который вот-вот исчезнет под натиском Демонов. Император мертв, из врат Обливиона лезет всякая нечисть, а от нас требуют почти невозможного: спасти мир! Что поделать, такова судьба героев. Ничего, мы справимся! Но сначала хорошенько прокачаем свои навыки, разживемся приличными доспехами, купим скакуна и, быть может, еще и дом. Неплохая перспектива для бывшего заключенного!



FAQ

Q Кажется, у моего волшебного меча кончился заряд. Как его восстановить?

A Если денег много, иди в ближайшую гильдию магов – там за кругленькую сумму волшебному оружию придадут первозданный вид. В противном случае ищи soul gem. Заточи в этот камень душу крутого монстра и уже с его помощью восстанови заряд предмета.

Q Что будет, если меня посадят в тюрьму?

A Ты окажешься в одиночной камере с одной-единственной отмычкой (если, конечно, она у тебя была до ареста) – все остальные вещи конфискуют тюремщики. За каждый проведенный в заточении день ты теряешь единицу какого-либо умения. Если удастся вскрыть замок двери, будь готов пробираться за спинами многочисленных охранников – нужно найти ящик с отобранными вещами и выбежать из тюрьмы.

Q Зачем нужно следить за показателем fatigue?

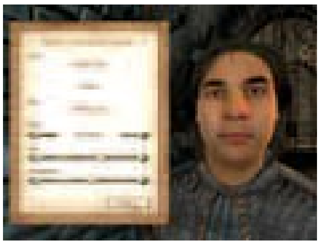
A Все просто: по мере уменьшения fatigue все твои действия теряют эффективность. Особенно этот параметр влияет на владение оружием. Чем меньше у героя остается Fatigue, тем меньшие повреждения он наносит.

Q Как вскрывать замки?

A Подведи отмычку к одному из запорных рычагов и двигай курсор вверх. Каждый раз рычаг будет с разной скоростью подниматься в верхнее положение. Твоя задача – успеть кликнуть мышкой до того, как он упадет вниз. Хинт: вскрывая замок, держи в руке факел. Так процесс пойдет легче.

СОЗДАЙ СЕБЯ

Большинство ролевых игр начинается с создания персонажа. ***Oblivion*** в этом плане не исключение. Если ты новичок, смело выбирай один из предложенных классов. В противном случае создавай собственную «профессию». Выбери понравившуюся расу и те умения (skills), которые намереваешься использовать чаще всего. Не пытайся сделать мастера на все руки: чтоб и мечом махал, и заклинания разные знал, и в воровском деле сведущ был. Слишком долго придется прокачивать навыки, а в итоге ни один из них не будет развит по-максимуму.
Что касается астрологии, то, на наш взгляд, наибольшие преимущества дают знаки Warrior, Apprentice и Mage. Первый – идеал для чистокровного воина, а второй или третий нужны волшебникам.



ПРОКАЧКА

Каким образом в игре развиваются способности? Как и в предыдущих частях: чем больше ты используешь скилл, тем быстрее он растет (например, машешь мечом или кидаешься огненными шарами; прыгаешь или плаваешь). Характеристики (major stats) прокачиваются по мере роста соответствующих способностей. Скажем, прокачивая мастерство носить тяжелый доспех, у героя увеличится параметр Endurance (по достижении очередного уровня). А вот насколько он вырастет, зависит от того, сколько соответствующих способностей ты повысишь. К примеру, если ты увеличишь на пять единиц Heavy Armor и Armorer, то получишь пять очков к Endurance. То же самое и с другими характеристиками. Узнать, какие способности их прокачивают, можно в меню статистики персонажа: просто подведи курсор к скиллу, чтобы получить нужную информацию.
Помни одну хитрость: твой персонаж получает новый уровень, только когда вырастают основные способности. Хочешь постоянно повышать характеристики на 5 очков? Не торопись использовать основные скиллы, а лучше активно прокачивай второстепенные. И лишь после этого тренируй навыки раздела Major. Очень рекомендуем тебе придерживаться такой тактики, поскольку



Самая легкая добыча для вампира – спящий человек.

прокачанные характеристики гораздо важней цифры в графе «уровень». С низкими параметрами у тебя возникнут большие проблемы на поздних этапах игры, когда монстры будут казаться неубиваемыми.
Если тебе не терпится поскорее выучить какое-нибудь умение, сходи к учителям. Однако найти мастера нужной способности непросто, да и денег это стоит немало. Перед обучением не забудь снять с себя все предметы, которые увеличивают скиллы, – ты же не хочешь переплачивать за лишние уровни способностей? Не забывай о серьезном ограничении: за один уровень умение можно прокачать не более, чем на пять единиц.



Многие монстры имеют отличную сопротивляемость к ударам определенного оружия.

МИР ВОЛШЕБСТВА

Единственный способ выучить заклинание в Oblivion – купить его. Отправляйся в ближайшую гильдию магов и готовь звонкую монету. Открыв список спеллов, не пугайся огромных показателей «маназатратности»: по мере роста умения обращаться с тем или иным видом магии, они будут уменьшаться. Снизить можно и цену заклинаний, повысив расположение к себе продавца или прокачав скилл торговли.
Выполнив начальные квесты на получение рекомендации во всех гильдиях магов провинции, ты сможешь создавать собственные заклятия в Arcane University. Теоретически, в твоей власти сделать заклинание любой мощности, вот только обойдется оно в огромную сумму, да и уровень развития потребуется заоблачный.



Попавшись с поличным, лучше заплати штраф.



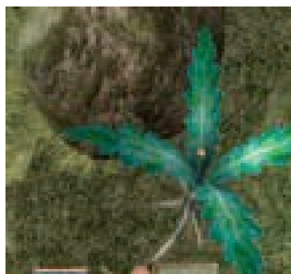

Перед тем как к кому-то подкрадываться, сними ботинки.

БОЕВЫЕ ТАЛАНТЫ

Выбрал воина? Не забывай, что для него важны не только сила и выносливость, но также ловкость. Если эта характеристика чересчур низка, твой персонаж будет слишком долго восстанавливаться после вражеских ударов.
Какой вид оружия выбирать – решать тебе. Старайся как можно быстрей прокачать навык владения оружием: на поздних уровнях ты сможешь наносить сильнейшие удары врагам (которые парализуют их или отбросят в сторону).
Воинам пригодится умение Armorer. Благодаря ему всегда можно починить сломанную

СУПЕРЗЕЛЬЕ NIRNROOT

В своих приключениях ты найдешь волшебное растение Nirnroot, подобрав которое, получишь задание Seeking Your Roots. Хорошенько подумай перед тем, как за него браться. Чтобы получить максимальную отдачу от квеста (доступ к мощнейшему снадобью – повышает на 300 секунд здоровье, выносливость, дарует зрение в темноте и увеличивает многие умения), придется собрать сотню Nirnroot. Сбор такого количества травок – занятие долгое и муторное, но награда того стоит.



НАГРАДА ЗА ПРОХОЖДЕНИЕ

Главная награда для любого героя – это, конечно, спасенный в очередной раз мир. Почет и слава – вещи, несомненно, приятные, но есть еще один бонус, о существовании которого многие игроки даже не догадываются. После прохождения сюжетной линии обратись к Councillor Ocato. В разговоре он упомянет, что отдал приказ изготовить для тебя доспех Imperial Dragon. Через две недели после этой беседы наведайся к оружейнику в район Imperial Legion столицы. Там тебя будет ждать шикарная броня.



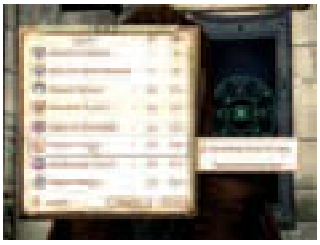
экипировку (а ломается она чрезвычайно быстро). Кроме того, этот скилл прокачивает характеристику выносливости, которая влияет на запас жизненных сил.
Постарайся уделять внимание параметру Restoration – в перерывах между битвами ты сможешь восстанавливать здоровье. Ты же не хочешь тратить драгоценные снадобья, которые так нужны в горячке боя?
Сражаясь с монстрами, ни в коем случае не давай себя окружить. Убегать в игре придется довольно часто. По этой же причине держись подальше от углов – тебя могут запросто загнать в ловушку.
Не допускай схваток с тремя и более врагами одновременно – в большинстве случаев это чревато гибелью персонажа. Увидав нескольких монстров, готовь лук или заклинание и стреляй в ближайшего супостата. Выманив его в сторону, смело разделывайся с ним и переходи к следующему.

ПУТЬ МАГА

Я думаю, прописные истины вроде тех, что магам нельзя подпускать врагов близко к себе, ты и так знаешь. Лучше поговорим о более интересных вещах. Путешествуя по подземелью, запоминай расположение длинных коридоров – заманивай в них



Вскрывать замки проще всего с факелом в руках.





врагов и, отступая, осыпай неприятелей заклинаниями. Чем длиннее холл, тем меньше вероятность, что ты наткнешься спиной на стену и погибнешь в когтях очередной твари.
Сложнее всего противостоять монстрам, которые предпочитают дальнобойное оружие или заклятия: они постоянно убегают от игрока и бьют издалека. Тут пригодится парализующее заклинание или чары, увеличивающие вес экипировки противника (burden). Неприятель встанет на месте, и завалить его будет проще простого.
Для борьбы с магами лучше всего подходит заклинание Silence – вражеский чародей потеряет возможность читать заклинания. Учитывая, что в большинстве квестов гильдии магов придется уничтожать некромантов, настоятельно рекомендуем держать этот спелл в запасе.
Хочешь окончательно обезопасить свою персону – выучи заклинание вызова какого-нибудь монстра. В случае если у тебя низкий параметр Conjuration, таскай с собой пару свитков с вызовом существа. От врагов не всегда удается убежать, а живой щит тебе не помешает.
Наконец, последний аргумент любого волшебника – посох. Приходит на выручку когда мана на нуле, а склянки с волшебным снадобьем кончились. Неплохой выбор посохов ждет тебя в магазине Rindir's Staffs, что в Imperial City.



В храме тебя излечат от вампиризма.

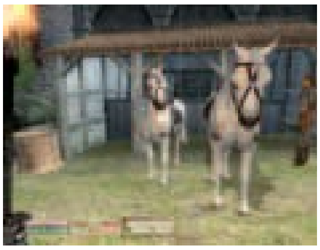
ВОРОВСКОЕ РЕМЕСЛО

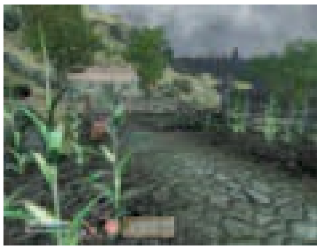
К чему все эти тяжелые доспехи, двуручные мечи, устрашающие заклинания? Настоящий герой может обойтись набором от-

мычек да вострым кинжалом. И пускай нас называют ворами, разбойниками и преступниками. Мы-то знаем, что наш путь – самый правильный.
Если ты встал на стезю воровского ремесла, уделяй максимум внимания способности Sneak. Чем она выше, тем проще скрываться от врагов и тем мощнее будут твои коварные удары. Подкрадываясь к неприятелю, следи за символом глаза, который возникнет на месте курсора. Как только он станет золотым, ты рискуешь быть замеченным! Старайся выбирать такие маршруты, на которых этот индикатор всегда будет затенен. Не забывай снимать тяжелые сапоги. Выходя на «дело», ты можешь носить демонический доспех и держать в руках тяжеленный двуручник, но ноги должны быть босыми! Соблюдай эту предосторожность до тех пор, пока ты не достигнешь уровня Journeyman в способности Sneak. Удобнее всего «повесить» ботинки на горячую клавишу и снимать их каждый раз, когда потребуется действовать скрытно.
Помни, что удары, которые ты наносишь врагу со спины, причиняют чудовищные повреждения.
Когда обчищаешь чьи-то карманы или грабишь дом, всегда смотри по сторонам. Чтобы облегчить эту задачу, носи с собой свиток или снадобье с заклинанием Detect Life – ты будешь в курсе того, где сейчас ходят NPC.
Если тебя поймают, на место преступления примчится стража, которая заставит выплатить штраф или сесть в тюрьму (можно дать отпор, но это довольно сложно и вообще крайне нежелательно). Плюс, у тебя будет конфисковано все награбленное имущество (а не только то, за кражей которого тебя застукали).



В подземельях таких развалин находятся волшебные камни, восстанавливающие ману и заряд оружия.





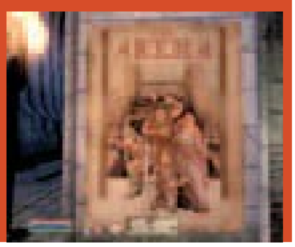


Сражаясь с магами, не трать силы на вызванных ими монстров – первым делом вали колдуна.

Почувствовав, что дело пахнет керосином, быстро скидывай своровованные вещи на землю и отходи в сторонку. После уплаты штрафа возвращайся к месту преступления и подбирай заготовленный...

EASTER-EGGS

- В Imperial City обрати внимание на плакаты, которые рекламируют бои на Арене. На них изображен арт с коробки первой игры серии – *The Elder Scrolls: Arena.*
- В городах *Oblivion* жители то и дело заводят разговор о пьесе The Lusty Argonian Maid. Те, кто играл в *Morrowind*, наверняка помнят это произведение и его автора – одного из предводителей дома Hlaalu. Кстати, в Oblivion довольно часто встречается книга с полным текстом пьесы!
- Когда ты приведешь будущего императора в Cloud Temple, его поприветствует редгард Cyrus. Так же звали главного героя *Redguard*, провального экшена от Bethesda.
- Ветераны Morrowind наверняка ненавидят Cliff Racer. Один из попрошаек в Chorrol явно был в землях темных эльфов – в своей песне он упомянет этих назойливых тварей.
- Квест Shadow over Hackdirt посвящается поклонникам творчества Говарда Лавкрафта.
- К востоку от города Bravil расположен мост, которого нет на карте. Загляни под него: увидишь скелет тролля-неудачника, которому не удалось справиться со своей обязанностью (в фэнтезийных вселенных тролли обычно стоят на мостах и взимают мзду с проход).
- Заняв высший пост в гильдии воинов, попроси Oreyn стать своим заместителем. Он ответит, что неплохо провел время, рисуя картины. А теперь взгляни на то, что он нарисовал. Определенно, парню лучше продолжать военную карьеру...



ВРАТА В ОБЛИВИОН

Отправляться в мир демонов или нет – решать тебе. На ранних уровнях развития персонажа там делать нечего. Вещи на тамошних монстрах в большинстве своем примитивные, да и сами жители Обливиона чересчур слабы. Даже финальный бонус, запирающий врата камень, почти бесполезен. Зато на более поздних этапах игры ты сможешь собирать в Oblivion богатую добычу, а Sigil Stones будут обладать особой мощью.



ШКОЛА ЮНОГО ХИМИКА

Занятие алхимией – хороший выбор для тех, кто не хочет связываться с торговцами по малейшему поводу. Очень утомляет постоянная беготня в магазин за очередным снадобьем. Куда проще приготовить его самому из подручных материалов! Ингредиенты для зелий в Oblivion встречаются на каждом шагу – подбирай любую еду, цветы, грибы. Будь уверен, все это пригодится. По мере роста алхимических способностей, ты получишь доступ к более продвинутым эликсирам. А те компоненты, которые раньше были ненужными, станут очень даже востребованными.

Наиболее важные для алхимика места – магазины ингредиентов, где за умеренную плату продаются самые разные составляющие зелий. Затем следуют фермы, на которых можно собирать то или иное растение в огромных количествах. Ну и не забывай о лесах – порой под неприметным кустиком можно обнаружить редчайший (и соответственно, очень дорогой) компонент.

Ты волен использовать приготовленные снадобья сам или торговать ими – стабильный приток денежных средств гарантирован.

РАССКАЗ ОДНОГО ВАМПИРА

«Не обращай внимания на эти маленькие ранки на твоей шее, красавица. Они наверняка были у тебя до того, как объятия сна унесли нас в волшебный мир грез. Что, у меня красные глаза? Не бери в голову, это сказывается многолетняя усталость. Спи, я вернусь следующей ночью. Нам еще о многом надо поговорить!..

Глупая девчонка! Ну откуда на шее могут возникнуть следы укусов, кроме как от моих клыков? И дернул меня черт подхватить Porphyric Hemophilia от какого-то вампира. И нет, чтобы сразу же выпить специальное зелье излечения... Проходит всего три дня, и я превращаюсь в кровососа! Хотя, конечно, в этом есть свои преимущества: улучшенные параметры и умения, повышенная сопротивляемость болезням и параличу, возможность очаровывать собеседника и превращаться в невидимку. Чем больше времени я провожу без человеческой крови, тем сильнее становлюсь. Но тем скорей превращаюсь в монстра, который не терпит солнечного света. Подумать только, всего через четыре «бескровных» дня моя внешность сильно изменится – все поймут, кто я такой на самом деле. Нет, такого допускать нельзя. Именно поэтому каждую ночь приходится искать спящих людей и пить их кровь. Главное, чтобы никто меня не засек, иначе будут большие проблемы.

После свежей порции теплой кровушки я вновь могу ходить под солнечными лучами, но уже через день «кровавого голодания» они причиняют мне серьезные повреждения.

Я должен, должен излечиться от этого проклятия! Но куда мне податься? Любой, кто узнает, что я вампир, тут же поднимет шум. Убегать от толпы разъяренных жителей мне надоело. Остается одна дорога – в храм. Один из священников наверняка знает способ избавления от этой напасти...»

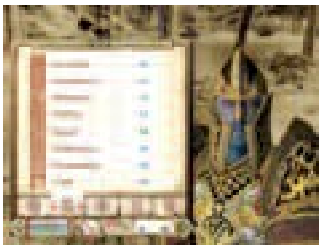




Вовремя поставленный блок на время дезориентирует противника.



Restoration позволяет лечить раны. Полезнейшая школа магии для воина.





ТЕМНОЕ БРАТСТВО

Про эту гильдию ходят страшные слухи. Никто не знает, где располагается их убежище. Никто не скажет, как вступить в Братство. Каждый житель Тамриэля боится, что в один ужасный день ему повстречает-



Рядом с вратами в Обливион обычно полно всяких монстров.

ся закутанный в черный плащ странник...
Хорошенько подумай, прежде чем присоединиться к Темному Братству – придется очень много убивать. Действовать нужно скрытно и со смекалкой: если никто не заметит тебя во время выполнения задания, ты получишь солидную прибавку в оплате. Ежели умудришься представить смерть жертвы как несчастный случай, тебя ждет еще большая награда.
Итак, стать полноправным членом этой гильдии довольно просто. Первым делом выбери понравившуюся жертву – ей может быть любой персонаж, который не настроен по отношению к тебе враждебно. Умертви его без лишнего шума. Темное братство сразу же узнает о твоем поступке. После этого найди тихое местечко и выспись как следует. Вскоре объявится посланник гильдии с предложением, от которого невозможно отказаться. Выполни его задание – и врата Братства откроются. Добро пожаловать в самое интересное сообщество Тамриэля!

ДОМ, МИЛЫЙ ДОМ

Всегда приятно иметь собственный угол – что в реальном мире, что в виртуальном. В Oblivion получить жилье стало сложнее, чем в ***Morrowind***. Раньше ты мог просто вырезать всех обитателей любого дома и спокойно заселиться в нем. В Oblivion этот трюк не пройдет: оставленные в таком жилище предметы будут со временем исчезать. Остаются только легальные способы приобретения недвижимости.
Разжиться домом можно в большинстве городов. Разброс цен



Остерегайся хищных растений, они могут нанести сильный урон.

велик – от 2000 золотых в Imperial City и до 25000 в Skingrad. Плюс, у торговцев того же города, в котором ты приобрел дом, можно докупить мебель. Учти – чем дороже дом, тем дороже стоят предметы интерьера для него.
Однако не все обиталища достаются за деньги. В городе Anvil в таверне Count's Arms есть доходяга, который готов продать свое жилище всего за 5000 золотых. Не спеши отстегивать запрошенную сумму. Иди в этот дом и ложись там поспать. Только не забудь заранее приготовиться к бою: после пробуждения на тебя нападут привидения. Атака призраков положит начало квесту, выполнив который, ты станешь полноправным владельцем дома абсолютно бесплатно.
Жилище в Skingrad хранит немалые сокровища – смотри в спальне над столом.
Новые дома добавляют в игру как создатели любительских модификаций, так и сами разработчики. Если тебя не устраивает стандартная недвижимость, обязательно загляни на наш диск – там полно сюрпризов.

ПОДАРОК ДЕМОНОВ

Тут и там по миру Oblivion стоят алтари, где последователи темных культов поклоняются демонам. В этих местах можно получить довольно интересные квесты.
Расскажем про одно занятное местечко, остальные ищи сам. Учти – для выполнения данного задания ты должен достигнуть как минимум десятого уровня. Выходи из северо-восточных ворот Leyawiin и следуй по дороге на север. Проходи мимо цитадели, подземелья Blanken March – увидишь проселочную дорогу справа. Топай по ней, пока не выйдешь к алтарю. Демон возле него попросит найти драгоценность – соглашайся. Только заранее припаси снадобья для дыхания под водой. Награда за квест – Skeleton Key, отмычка для героев, не знакомых с наукой взлома замков.



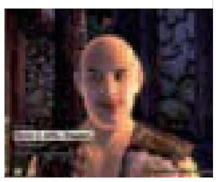
Золотой глаз вокруг прицела означает, что тебя могут заметить.

О ПОЛЬЗЕ ДИЕТЫ ДЛЯ ВАМПИРОВ

Немного подробнее остановимся на бонусах, которые даются вампирам без притока свежей крови. В первый день они получают +5 очков к характеристикам и умениям, 5% сопротивления обычному оружию и особое вампирское зрение (Detect Life + Night-Eye). На второй день голодовки кровосос получает +10 к характеристикам и умениям, 10% сопротивляемости обычному оружию и возможность очаровывать персонажей. Третий день диеты дает +15 к характеристикам и умениям, 10% сопротивляемости и способности деморализовывать персонажей, а также лишать их дара речи. На четвертые сутки вампир получает +20 к характеристикам и умениям, 10% сопротивляемости и способность становиться невидимым. Учти, что любая подпитка кровью откинет тебя на уровень первого дня.

RADIANT A.I. В ДЕЙСТВИИ

Хочешь увидеть в действии Radiant A.I. (продвинутая система искусственного интеллекта), которой так хвастались разработчики? Подойди к любому нищему и дай ему 400-500 монет. Обрадованный попрошайка тут же побежит в ближайший магазин тратить эту сумму. Вариантов, на что он ее изведет, довольно много: кто-то купит себе одежду получше, а кто-то – наведается в таверну и просто-напросто пропьет все деньги.

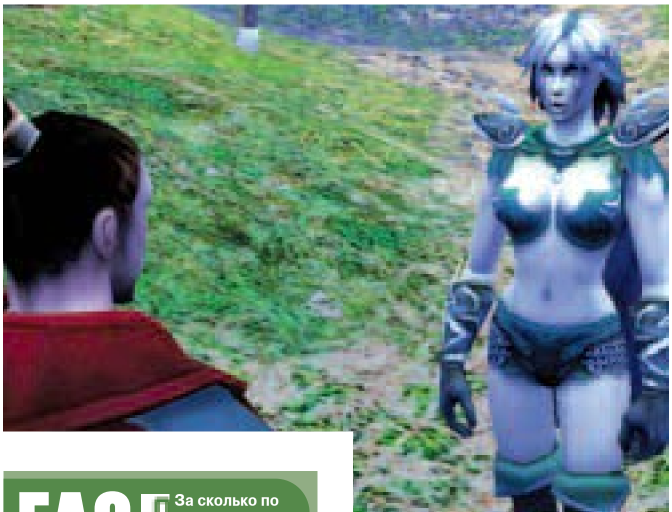


SPELLFORCE 2: SHADOW WARS

НА ЗАЩИТУ КОРОЛЕВСТВА!

Текст: Александр Краснов

***SpellForce 2: Shadow Wars* продолжает славные традиции оригинальной игры – перед нами все та же смесь RTS и RPG, правда, значительно измененная. И хотя здешняя ролевая и стратегическая системы элементарны (если разбирать их по отдельности), соединившись, они образуют такой гремучий коктейль, что не каждый прожженный геймер сможет его переварить...**



FAQ

В **За сколько всего по времени проходится *Spellforce 2: Shadow Wars*?**

О Если не отвлекаться на побочные миссии, а выполнять только сюжетные задания, то управишься за три-четыре дня активной игры. А если будешь проходить все сторонние квесты, то потратишь всю неделю.

В **Можно ли самому выбирать, за какую расу будешь играть в кампании?**

О Нет, такого выбора здесь нет. Просто во время прохождения будешь попеременно управлять людьми, эльфами и гномами. Такой же принцип был в *WarCraft III*.

В **Сколько всего уровней в игре?**

О Восемь, включая тренировочную зону: Norimar, Rushwater Downs, Sevenkeeps, Underhall, Sevenkeeps Part 2, Dun Mora, Sevenkeeps Part 3.

В **Как быстрее всего добраться до ключевой точки на карте? Карты в игре огромные, и каждый раз показывать героям, куда идти, быстро надоедает.**

О Можешь просто указать своим подопечным на мини-карте точку назначения, и они без проблем сами найдут путь. С pathfinding'ом у местных юнитов полный порядок.





ВЗЯТИЕ БАЗ

Первым делом обязательно нанимай в армию как лучников, так и воинов ближнего боя. Объединяй одинаковые юниты в группы, чтобы в пылу сражения не мешкать с выведением рамок, а сразу же выделять нужных солдат и отдавать им приказы. Это удобно в тех случаях, когда в бою нужно распределить обязанности – кому какую цель атаковать. Лучников сразу нацеливай на неприятельские башни и стрелков, а воинов-контактников бросай в самую сечу.

Старайся выманивать с вражеской базы ее гарнизон. Лучше всего с этой задачей справляются конные юниты. Возьми двух-трех наездников и прикажи им проскакать невдалеке от лагеря противника. Неприятель обязательно клюнет на приманку, побежит за ней и окажется в приготовленной тобой засаде. Расправившись с частью защитников города, смело вламывайся за его стены и круши защитные сооружения – они будут представлять для тебя наибольшую угрозу. Но если будешь медлить, враг вскоре наштампует новую партию юнитов, и тогда придется начинать все сначала.



ВОСКРЕШАЕМ ПАВШИХ

Перейдем к наиболее важным воинам – героям. По силе они во много раз превосходят обычных юнитов, да и к тому же способны воскрешать друг друга. Когда один из них падет от вражеского меча, не спеши тяжело вздыхать и залезать в меню загрузки. Лучше выдели тело незадачливого героя и нажми на появившиеся в верхнем левом углу экрана кнопки (окровавленные пиктограммы под портретами остальных персонажей). Снова щелкни по «мертвецу», и он в мгновение ока встанет на ноги! Здоровье, правда, будет почти на нуле, так что необходимо как можно быстрей подлечить вернувшегося с того света товарища.

Кстати, умение воскрешать действует только на важных для сюжета героев. Безымянные рыцари, единожды свалившись, умирают окончательно и бесповоротно.



Не поверишь, но этот дракон – родственник главного героя.



Сопровождая караваны, можешь не беспокоиться, что лошади с важным грузом полезут в бой. Они будут ждать, пока ты не расчистишь дорогу.

ГРАМОТНОЕ РАЗВИТИЕ

Очень важно грамотно развить главного персонажа. Остальных героев автоматически прокачивает компьютер. Сразу же определись, кого ты собрался «лепить»: мага или воина? Создать в мире SpellForce 2 универсального волшебника-рыцаря практически невозможно. Ведь чтобы научить персонажа орудовать, скажем, обыкновенной булавой, придется выкинуть несколько драгоценных очков опыта, а их за всю «карьеру» героя будет не так уж и много.
Как и в любой нормальной RPG, в игре полным-полно всевозможных мечей, колец, доспехов и луков. Но заморачиваться с подбором «идеальной экипировки» не следует. В бою наибольшую силу представляют рядовые воины, а ключевые персонажи выступают в качестве поддержки. Исключение составляют RPG-миссии, где нет возможности нанимать армии, а всю карту приходится зачищать одними только героями (хорошие вещи в первую очередь нужны воинам-контактникам).

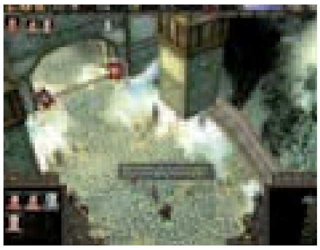
ТРИ КОРОЛЕВСТВА

А теперь пройдемся по трем основным расам, которые доступны в кампании.

ЛЮДИ

Самая универсальная и простая в управлении сторона. Уже в начале игры ты можешь быстренько наштамповать солдат (Realm Soldier) и быть спокойным за безопасность базы. Этот юнит обладает крепкой броней, мощным показателем атаки и стоит совсем недорого. Поначалу он просто незаменим. Особенно, когда ты будешь готовить засады.
Не менее важным воином является арбалетчик (Crossbowman). Стоит он немного дороже realm soldier, но по части защиты, скорости и наносимого урона ему не уступает. Вместе отряды арбалетчиков и солдат могут сметать целые вражеские базы практически без потерь. Главное – первым делом уничтожать вражеских лучников, башни и магов при помощи своих стрелков. А уж с рядовыми бойцами без проблем справятся твои рыцари и герои.
В процессе прохождения ты сможешь рекрутировать воинов-наездников, типа конных арбалетчиков (Mounted Crossbowman) – одни из самых грозных юнитов в игре. За невысокую цену ты получишь быстроходного стрелка, которого не так-то просто уничтожить. Найми пятнадцать-двадцать этих ребят в свою армию – и можешь отправляться покорять карту миссии.
Позже прикрывать твоих героев и лучников смогут могучие паладины (Paladin). Обязательно пользуйся их умением призывать павших товарищей с того света. К сожалению, паладин способен вернуть только призрака, кото-



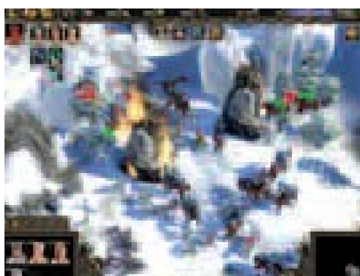




Строения в игре достаточно крепки, так что оставь их разрушение на потом, когда разберешься с защитниками базы.

СОСРЕДОТОЧЬСЯ НА ГЛАВНОМ

В ***SpellForce 2: Shadow Wars*** можно не заморачиваться над такими вещами, как выполнение побочных заданий или выбором реплик в диалогах. За дополнительные миссии редко дают что-либо стоящее, а разговоры обычно сводятся к элементарным фразам вроде «да», «нет» и «всего хорошего». Лучше сосредоточиться на создании сильной армии.



EASTER-EGGS

В игре ты найдешь множество забавных дополнительных миссий, которые никак не связаны с сюжетом. Например, тебе поручат спасти от похмелья важную шишку в королевстве гномов, а потом устроят хитрую проверку на сообразительность. Не каждый сможет догадаться: чтобы открыть секретную кузницу, придется отыскать молот и помыть его в фонтане.



рый вскоре исчезнет, но лишний солдат, пусть и появляющийся на непродолжительное время, все равно не помешает.
Последним в списке армии людей значится маг (Mage), который летает на грифоне и наносит жуткий урон врагу. Нанимать такую «авиацию» не всегда по карману, но если выдастся возможность, обязательно ей воспользуйся. Во-первых, этого юнита не могут атаковать воины ближнего боя, так как он постоянно парит в воздухе. Во-вторых, его заклинания практически полностью сносят вражескую броню, и при поддержке мага завалить крупного врага сможет даже небольшой отряд обычных солдат.
Лучше всего формировать отряды людей в следующих пропорциях: на начальном этапе рекрутировать пять обычных солдат и столько же арбалетчиков. Когда появится возможность нанимать более продвинутых юнитов, а для поддержки пяти паладинов создавай трех-четырех конных арбалетчиков и одного мага.

ЭЛЬФЫ

Вторая по счету раса в мире Spellforce 2 – Эльфы Морхира (Elves of Morhir). Остроухие воины знают толк в стрельбе из лука и заживлении ран. Типов юнитов у них немного, поэтому и тактических комбинаций практически нет.
Стартовая «единичка» эльфов – рейнджеры (Elven Ranger) – будут составлять костяк твоей армии. Стоят рейнджеры несколько дороже рыцарей людей, но зато отлично стреляют из лука. Слабенькое здоровье компенсируется умением быстро залечивать раны. Однако в маленьких отрядах они все равно становятся легкой добычей для скелетов и Теней. Поэтому нанимай их в как можно больших количествах. Важно разбавить отряды эльфов несколькими друидами (Druid). В бой их кидать бессмысленно, только зря погибнут. Но зато они могут быстро подлечивать остальных бойцов. Не ленись пробовать разные сочетания в отрядах эльфов и друидов. В итоге у тебя может получиться действительно практически непобедимая армия.
Не стоит забывать и о третьем юните этой расы – тренте (Treant). По своим особенностям и внешнему виду он больше напоминает энтов из «Властелина Колец». Эти огромные медлительные деревья совершенно не годятся для атаки вражеских поселений. Зато лучшего защитника родной базы нельзя и пожелать. Тренты одним ударом могут поразить сразу нескольких врагов, при этом раскидав их в разные стороны. Да и радиус обзора у них гораздо больше, чем у обычных эльфов. Поставь парочку таких «дозорных» по краям базы, и они смогут заметить приближающихся Теней издалека. А ты, соответственно, успеешь подготовиться, чтобы быстренько наштамповать дополнительных стрелков и встретить неприятеля «хлебом-солью».
Когда будешь создавать отряды эльфов для нападения, лучше распредели силы следующим образом: пять рейнджеров, три друида и один трент должны находиться в каждом боевом построении.





На деревню напали четыре гигантских ящерицы! Только титан способен быстро разрулить ситуацию.



Враг всегда стремится в первую очередь убить твою хрупкую спутницу. Старайся не бросать ее в самое пекло сражения.



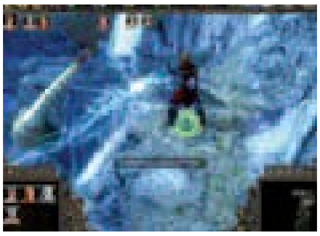


ДВАРФЫ

Здешние дварфы мало чем отличаются от стереотипного образа крепкого бородатого коротышки с огромным топором наперевес. В SpellForce 2 они являются самыми сильными воинами в ближнем бою.
Сначала в твое распоряжение поступят защитники (Defender),



При грамотном управлении даже таким небольшим отрядом можно завоевать город средних размеров.



отличные юниты с высокими боевыми характеристиками. Но из-за недостатка маневренности и скорости они часто становятся добычей вражеских магов и защитных башен. Пока они будут продираться сквозь толпы врагов-контактников, их успеют прикончить стрелки. Чтобы избежать таких бесславных поражений, нанимай элитных дварфов (Dwarven Elites). Топорами они кидаться не умеют, зато могут остудить пыл соперника разрядом молнии. Это заклинание действует не на одного персонажа, а на небольшую зону. Если кто и останется в живых после «шоковой терапии», то элитные дварфы без труда добьют таких «счастливчиков» двойными топорами. К сожалению, из-за высокой стоимости редко получается нанимать этих юнитов в больших количествах. Да и их скорость передвижения оставляет желать лучшего. Но что же делать при нападении? Ведь сильные, но медлительные юниты не смогут эффективно разрушать вражеские базы (хотя бы потому, что их будут убивать еще на подступах). Для этого у коротышек есть третий юнит – катапульта (Dwarven Catapult). Она одинаково подходит как для обороны базы, так и для нападения. Когда берешь приступом лагерь врага, первым делом атакуй катапультой защитные башни. Она без проблем их разрушит за четыре-пять залпов. К тому же, катапульта способна поражать большие группы врагов. Можешь, кстати, не беспокоиться, если к Dwarven Catapult вплотную подберутся несколько врагов. Насколько бы это ни казалось странным, но и в ближнем бою она так же хороша, как и на больших дистанциях.

Наиболее удачный состав отряда гномов таков: на пять защитников нанимай двух-трех элитных дварфов и одну катапульту.

БИТВА ТИТАНОВ

Кроме обычных юнитов, ты можешь нанять особого бойца – титана по имени Несущий Свет (The Lightbringer). Для этого нужно осуществить все апгрейды за людей, эльфов и гномов и хорошенько раскошелиться – титан стоит немало серебра. Но зато ты получишь бойца с большим запасом здоровья, который по силе не уступает прокачанным героям. Он вооружен двумя огромными мечами, а может и «кинуть» в противника заклинанием. Оно называется Divine Bolt и становится доступным только по достижению высоких уровней. При помощи «божественной молнии» титан поражает целые толпы супостатов. Особенно Divine Bolt хорош против летающих противников.

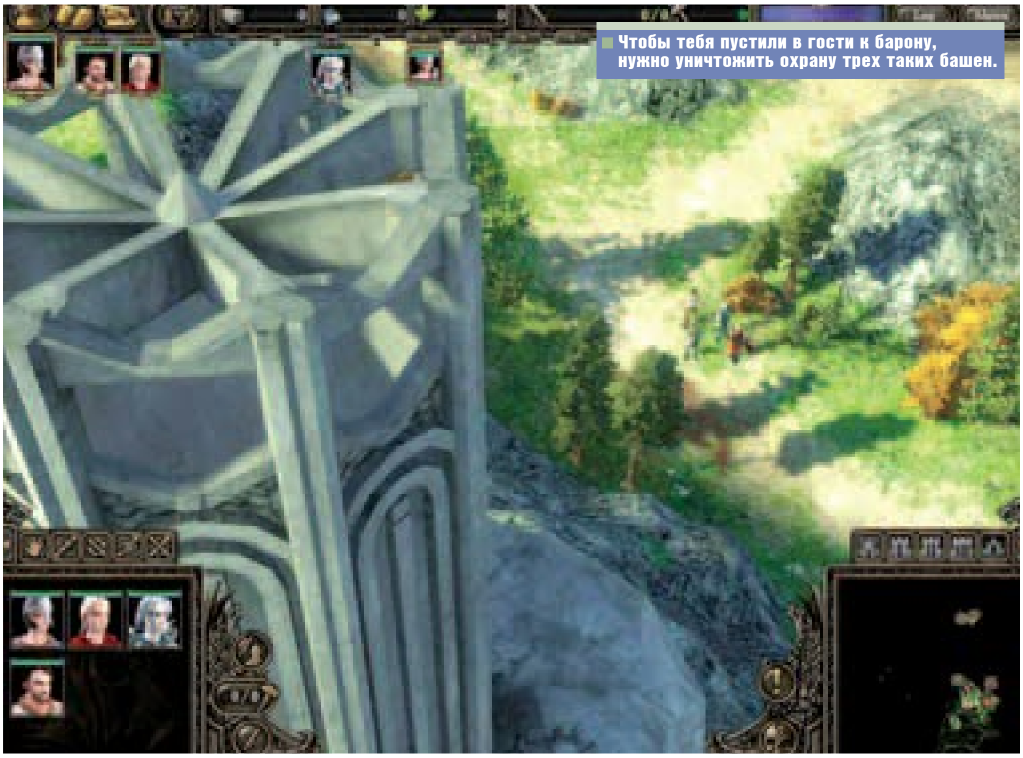
Но не стоит забывать, что у врагов тоже есть аналогичные суперюниты. Титан орков – Огонь Ярости (The Ragefire). Вместо Divine Bolt он поражает своих врагов пламенем.

Не менее жуткое создание имеется и у темных эльфов – Монстр из Ниоткуда (The Netherbeast). У него нет мечей или доспехов. Но зато его руки представляют собой огромные когти, одним взмахом которых реально «уложить» нескольких солдат людей за раз. Кроме того, этого Монстр может выдыхать на врагов ядовитую струю пара, которая в считанные секунды убивает даже самых крепких гномов.

ПОЧТИ КАК GOTHIC

В игре есть интересная функция – переключение камеры на вид «из-за спины». Нажми среднюю кнопку мыши, и ***Spellforce 2: Shadow Wars*** будет походить на ***Gothic***. К сожалению, управление при этом останется заточенным под ведение сражений с высоты птичьего полета. Вряд ли у тебя получится при таком раскладе командовать войсками и успешно самому рубить всех мечом. Поэтому лучше даже не пытайся геройствовать.





Чтобы тебя пустили в гости к барону, нужно уничтожить охрану трех таких башен.

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

«ПРИЗРАКИ» ПРОТИВ ТЕРРОРИЗМА

Текст: Иван "Tordosss" Закалинский

В нашем отряде всего три человека. Хотя человека ли? Эти прекрасно натренированные парни иногда кажутся машинами для убийства врага. А в городских условиях они и вовсе становятся оружием, гораздо смертоносней танка. Читай инструкцию по руководству нашим отрядом, и противник будет падать к твоим ногам, не успев прокричать «Карррамба!».



FAQ

Q Моего солдата убили… Лучше загрузить последнее сохранение?
A Не волнуйся, в начале новой миссии он волшебным образом оживет.

Q Как сражаться со стационарной ракетницей?
A Отбежать как можно дальше, приказать команде палить по ней из всех стволов и молиться, чтобы тебя не задело ракетой.

Q Я вышел на площадь, где окопались враги. Лобовая атака смерти подобна. Что делать?
A Открой карту – разработчики наверняка подготовили для тебя альтернативные маршруты атаки.

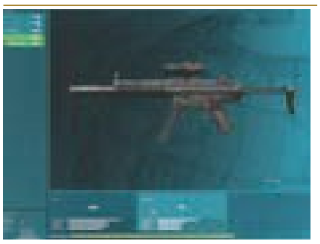
Q Как во второй миссии взорвать танкер с горючим?
A Элементарно – просто отойди от него на максимально возможное расстояние и выстрели.

Q Вам не кажется, что игра слишком легкая?
A Нам – нет. Тем не менее, после прохождения открывается новый режим сложности. Попробуй свои способности на нем.



Жаркая столица Мексики, сотни солдат-повстанцев, политическая ситуация на пределе. Короче говоря, дела обстоят из рук вон плохо. Хорошо, что хоть все гражданские сидят по домам и не кажут носа на улице – пострелять можно вдоволь! Собирай своих ребят, вам предстоит нелегкая работа – уничтожение главных сил террористов. При этом всеми силами старайтесь не попадать в объективы видеокамер. О вашем существовании не должна знать ни одна живая душа. Не зря ведь вас прозвали «Призраками»…

ВЫБИРАЙ СВОЮ РОЛЬ



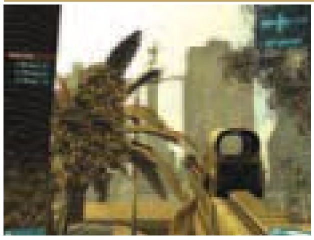
Любая миссия начинается с выбора экипировки. Не торопись бросаться в бой, для начала определись со своей функцией в отряде. Хочешь поддерживать своих солдат издалека, пока они подбираются к врагам вплотную? Тогда бери снайперскую винтовку. Хочешь кидаться в самую гущу сражения под прикрытием однополчан? Хватай пулемет. Универсальное оружие – штурмовая винтовка с прицелом. Эта штука годится для любой работы, хотя в отдельных ситуациях она не так эффективна, как «специализированные» стволы.

Очень рекомендую прицепить к стволу гранатомет. Он отлично подходит для уничтожения скоплений врагов и легкой бронетехники. Две гранаты – и любой БТР со всем его содержимым превратится в кучу горящих обломков.

Не забывай поначалу брать с собой дополнительные боеприпасы. На первых порах ты, скорее всего, будешь расходовать их недостаточно экономно (в первую очередь это касается пистолетов-пулеметов, которые отличаются высокой скорострельностью и не ахти какой точностью), а остаться без патронов – смерти подобно. Позднее, когда приноровишься укладывать врагов с одного-двух выстрелов, можешь выбирать в качестве дополнительной амуниции гранаты или еще что-нибудь.

Если у кого-то из твоей команды такая же пушка, как и у тебя, лучше выдай ему другую. Так ваш отряд будет действовать заметно эффективней. Конечно, никто не мешает экипировать весь отряд штурмовыми винтовками, однако большинство ситуаций требует «особого подхода»: то в ближнем бою пулеметчик потребуется, то придется «снимать» неприятелей с больших дистанций.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ НА ПОЛЕ БОЯ



Для начала проведем краткий ликбез на тему выживания в полевых условиях. Перечислим основные принципы.

Первым делом необходимо усвоить, что спешка до добра не доведет. Аккуратно перемещайся по карте, осторожно выглядывай из-за каждого угла. Старайся не бегать – ты не только собьешь дыхание, но и привлечешь внимание противника.

Постоянно используй укрытия: автомобили, столбы, бетонные заграждения – в общем все, что способно отгородить тебя от пуль.

Не вздумай маячить на открытых пространствах – даже если первый осмотр не выявил врагов, не стоит расслабляться: они могут дождаться наиболее подходящего момента и атаковать тебя со спины. Очень рекомендуем при ходьбе прижиматься к стене – тогда хотя бы один фланг будет прикрыт. Как



Держа оборону, убедись, что командой охвачены все пути подхода противника.

только заметишь движение или даже намек на него, приседай и осматривайся через окуляр прицела. Если есть время, открой карту, на которой отмечается местонахождение врагов.

ВО ВРЕМЯ СРАЖЕНИЯ



Чем меньше ты будешь высовываться, тем лучше. Едва услышишь звуки выстрелов, не важно, своих или чужих, сразу пригибайся и прячься. Посмотри на радар и определи направление, с которого по тебе стреляют. Согласно показаниям радара и выбирай укрытие. Если огонь ведется с двух сторон, не стесняйся отступать. Лучше занять выгодную позицию и подождать, пока враг подойдет к тебе сам, чем бесславно погибнуть под его пулями.
Старайся не высовываться из-за укрытия надолго. Не забывай: вражеские выстрелы пробивают немало поверхностей, да еще и рикошетят.
По целям, находящимся вдалеке, лучше стреляй очередями или одиночными выстрелами. В автоматическом режиме слишком велик разброс пуль, превращающий стрельбу на дальней дистанции в сущее мучение. А вот если ты услышал, что враг где-то поблизости, переходи в автоматический режим. Столкнувшись нос к носу с противником, выпускай по нему очередь и незамедлительно ныряй в укрытие.
Если тебя серьезно ранили, задумайся – а не стоит ли загрузить сохраненную игру. Конечно, бой придется проводить заново, зато здоровье полностью восстановится.

ПУЛЕМЕТЫ

Грамотно установленное пулеметное гнездо способно доставить кучу проблем нашему отряду. Прежде всего, учти, что под огнем пулемета ты не простоишь и пары секунд. Даже если ты просто высунешь голову из-за укрытия, тут же получишь пулю. Кроме того, пулемет порой прошибает углы зданий. Так как же с ним бороться? Самый безопасный способ: подобраться к нему поближе и кинуть гранату. Вовсе не обязательно, чтобы она попала под ноги пулеметчику – радиус взрыва и так достаточно большой. К сожалению, часто случается, что даже на расстояние броска гранаты подбираться не выходит.
В таком случае будем использовать следующую тактику: в режиме карты отдаем отряду приказ атаковать с одного из флангов пулемет. Сами заходим с другого фланга, отдаем приказ, ждем, пока стрелок не повернется в сторону нашего отряда, после чего от души фаршируем его свинцом. Главное – не мешкать.
Ну, а если ты волк-одиночка и предпочитаешь справляться со всеми проблемами сам, просто высовывайся на долю секунды из-за укрытия и стреляй по ногам пулеметчика. Если повезет, уже очень скоро он рухнет мертвым грузом на землю. В противном случае, в пластиковом мешке домой поедешь ты.



Не знаем, глюк это или так и было задумано, но броня БТР неплохо простреливается.

ВМЕСТЕ МЫ СИЛА



Конечно, ни один член отряда никогда не сравнится с тобой. Как бы метко ни стреляли твои братья по оружию, им не хватает самого главного – элементарного тактического мышления. Частенько они прут напролом, за что расплачиваются собственными жизнями. Тем не менее, без поддержки однополчан приходится очень туго. Один в поле не воин – вот главный принцип ***Ghost Recon: Advanced Warfighter***.
Большую часть времени советую держать подчиненных на «коротком поводке» – прикажи им следовать за тобой. Только учти, что идти они будут сзади, так что в любое сражение придется вступать первым. Но если напарник сам не видит врага, он и с места не сдвинется, чтобы тебе помочь. Поэтому, наткнувшись на отряд противника, отползай в укрытие и приказывай солдатам передвинуться в положение, из которого они смогут стрелять по врагу. Можешь не волноваться, у них хватит ума выбрать хорошую позицию, откуда очень удобно выбивать мозги террористам.
Если враг хорошо окопался, и выбить его с позиций не предс-



Вертолет может не только унести нас домой, но и пополнить боеприпасы.

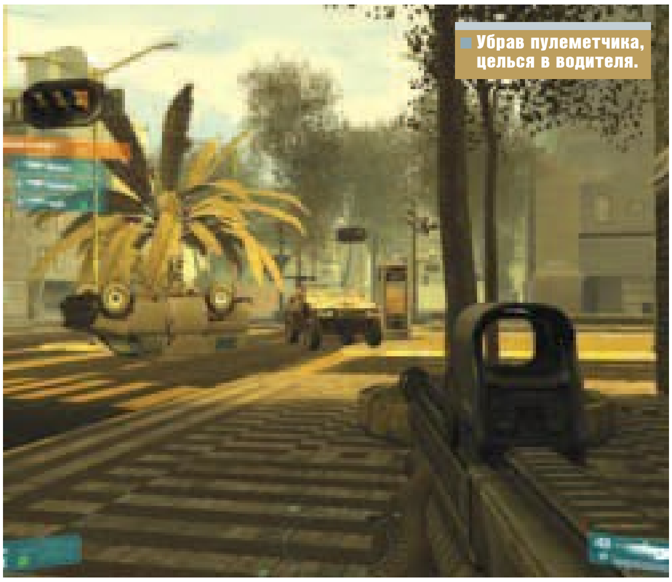
ВЫШЕ ИЛИ НИЖЕ?

На уровнях частенько попадаются одноэтажные здания, на крышу которых можно забраться. Советую лезть так высоко только людям с отменной реакцией. Конечно, находясь на большой высоте, ты сможешь сразу увидеть, где и какие враги прячутся. С другой стороны, ты сам «засветишься». Будь готов к тому, что уже очень скоро к твоему месторасположению подоспеет множество неприятелей. Успеешь ли ты их всех перестрелять? Дело это рискованное – лучше используй карту для выяснения обстановки.





тавляется возможным, дай подчиненным приказ прикрывать, и заходи к неприятелю с фланга, осторожно передвигаясь от укрытия к укрытия. Старайся делать это, когда твои парни ведут огонь, – как правило, противник не рискует в такие моменты высовываться из-за укрытия.
Береги своих подопечных – потеря даже одного из них может сказаться на успешности миссии. Учти, что они также получают повреждения от твоих гранат и пуль, так что смотри, куда стреляешь.



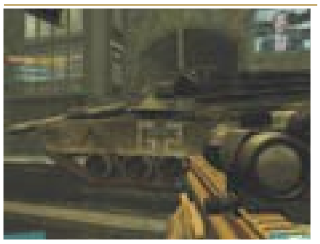
Убрав пулеметчика, целься в водителя.

ТАКТИЧЕСКАЯ КАРТА



Скажем спасибо спутнику за нашу подробнейшую карту. На ней отчетливо видна территория уровня и даже враги (последнее нам кажется откровенным читом, поскольку такая фишка сильно упрощает игровой процесс). Постоянно поглядывай на нее, чтобы не оказаться застигнутым врасплох.
На карте очень удобно отдавать приказы подчиненным. Особенно если требуется удержать какую-нибудь позицию. Зажми левую кнопку мыши и направь зеленый конус в то направление, которое, по твоему мнению, должно прикрываться. Грамотно распределив сектор обстрела для каждого члена отряда, ты сможешь без лишних хлопот удерживать любую точку.

СВОЯ И ЧУЖАЯ ТЕХНИКА



Когда на уровне есть дружественная техника – это настоящий подарок. За ней всегда можно спрятаться от вражеских выстрелов, она же великолепно справляется с противниками. Однако, к сожалению, чаще всего нам попадается вражеский транспорт. И если джип вполне можно подорвать двумя метко брошенными гранатами, то танк ими точно не возьмешь. Бронированный монстр реально уничтожить только залпом из гранатомета (который, между прочим, еще предстоит найти). Если подходящего оружия нет, то от танка лучше просто убежать.
Что делать, если на тебя несется джип, гранатомета нет, а гранаты кончились? Сначала снимай пулеметчика, затем стреляй в водителя. Когда они оба отдадут концы, готовься к тому, что из задних дверей джипа выпрыгнет еще несколько врагов. Впрочем, лови момене – как раз в момент высадки они представляют собой живые мишени, так что переключайся в автоматический режим и высаживай длинную очередь в их сторону (можно приправить ее гранатой). Главное, чтобы на линии огня не стояли твои товарищи.

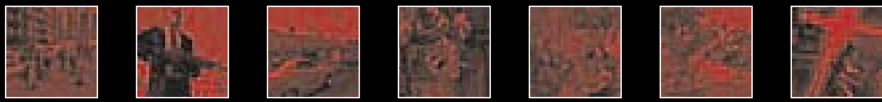


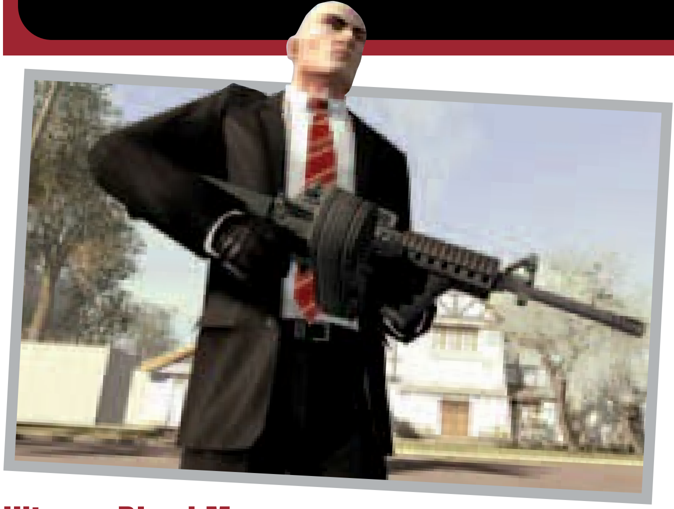
Увидел вражеский танк, а гранатомета у тебя нет? Беги прочь во весь опор.



С 27 ИЮНЯ
КАЖДЫЙ ВТОРНИК
20:00
ТНТ
WWW.TNT-TV.RU
УНИКАЛЬНЫЙ ТЕЛЕВИЗИОННЫЙ ПРОЕКТ
ДРУГАЯ
ЖИЗНЬ
3 МЕСЯЦА ПРЕМЬЕР
КАК ИЗМЕНИТЬ
СЕБЯ ЗА 4 НЕДЕЛИ
Хочешь стать героем программы? Звони: 8 (495) 7837300

КОДЫ





Hitman: Blood Money

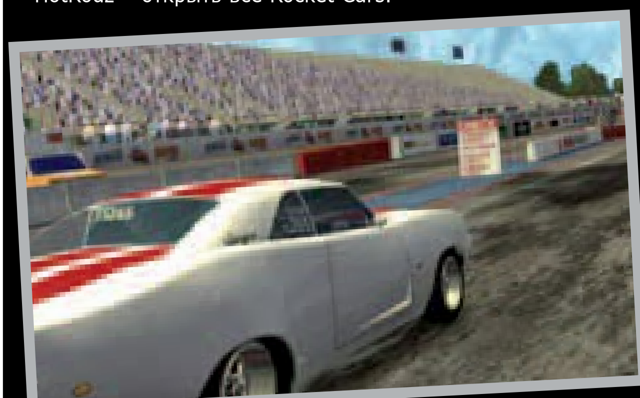
Первым делом необходимо активировать меню читов. Для этого залезаем в файл hitmanbloodmoney.ini и в самом конце приписываем строчку «EnableCheats» (без кавычек). Открываем меню прямо во время игры, нажав «C», и печатаем:

- Show OSD 1/0 – показать/спрятать интерфейс;
- Invisible 1/0 – стать невидимым/видимым;
- God Mode 1/0 – включить/выключить режим бога;
- Give Some – просто прикол;
- InfAmmo – бесконечный боезапас;
- GiveAll – по идее, этот код должен давать много чего интересного. Но пока он влечет за собой закрытие приложения. Возможно, это ошибка, и она будет вылечена одним из патчей;
- InfClip – то же самое, что и InfAmmo, только не надо перезаряжаться;
- Test Cloth – меняет прикид героя (но только на те костюмы, которые встречаются на данном уровне);
- Complete level – успешно выполнить все цели миссии, заработав при этом рейтинг Silent Assassin;
- Time Multiplayer – замедляет/ускоряет время (возможные значения от 1 до 10);
- Teleport – телепортирует героя в одну из точек уровня;
- Beam here – телепортирует героя в то место, на которое указывает перекрестие прицела (если, конечно, это не стена).

IHRA Drag Racing: Sportsman Edition

Начни новую игру, затем режим «season», выбери любой пустой save-слот и вводи нижеизложенные коды в качестве названия профиля. Учитывай регистр букв!

- Loaded – 999999 наличности;
- FilMeUp – открыть все предметы в Trophy Room;
- IWantIt – открыть все, что только возможно;
- HotRodz – открыть все Rocket Cars.



City Life

Прямо во время игры зажми комбинацию «CTRL»+«ALT»+«C» и в появившемся окне набирай:

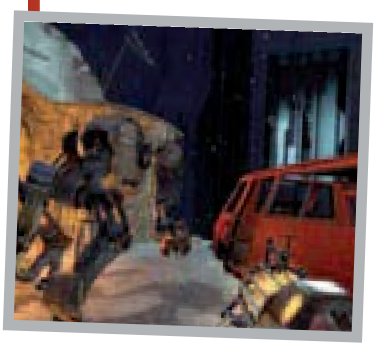
- Richgirl – 100.000 местной валюты;
- Midas – 100.000.000 местной валюты;
- Unlock All Districts – открыть все сцены;
- Number6 – открыть все постройки;
- Concordia – все граждане настроены миролюбиво.



Half-Life 2: Episode One

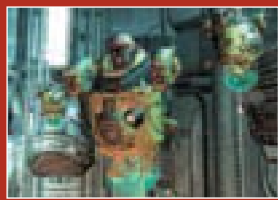
Открываем консоль, набираем «sv_cheats 1», затем один из следующих читов:

- God – не получать урон;
- Buddha – никогда не умирать;
- Infinite_aux_power – пополнить заряд костюма;
- Impulse 101 – все оружие и все патроны;
- Npc_kill – убить всех NPC на уровне;
- Notarget – враги больше не атакуют;
- Noclip – режим прохождения сквозь стены;
- Ch_createjeep – появится джип;
- Impulse 83 – появится лодка;
- Skulls – черепа.



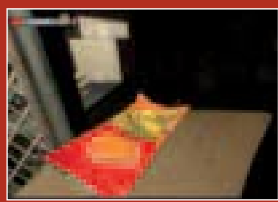
EASTER EGGS

QUAKE 4



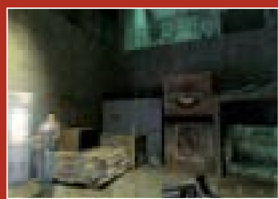
Начини новую игру десять раз подряд, затем выйди в главное меню и загрузи сохраненку. Думаем, тебе понравится!

CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS



Взгляни на приведенный рядом скриншот и ответь – он тебе ничего не напоминает? Если нет, то, видимо, ты просто не играл в *F.E.A.R.* Проходившие «СТРАХ» вспомнят, что там встречались чипсы точно такой же марки. Только вот прикол ли это или обыкновенная халтура разработчиков – сказать сложно.

HALF-LIFE 2



Забавный диалог
Как только обзаведешься гравипушкой в локации Black Mesa East, на базу нападут комбайны. Когда ты будешь бежать за Аликс, чтобы вернуться в комплекс, в одном из мест перед тобой упадет множество камней. Не стоит пасовать у преграды – набирай код прохождения сквозь стены (noclip) и пронесись через завал. «Используй» вортиганов и послушай прикольные высказывания.

Бог спасет зомби!
Запиши фразу (любым аудиограббером), которую повторяют «зомби», когда ты по ним стреляешь. На первый взгляд, они несут какую-то околесицу, но стоит прокрутить запись задом наперед, как все встанет на свои места – они взывают к господу – «God help me»!

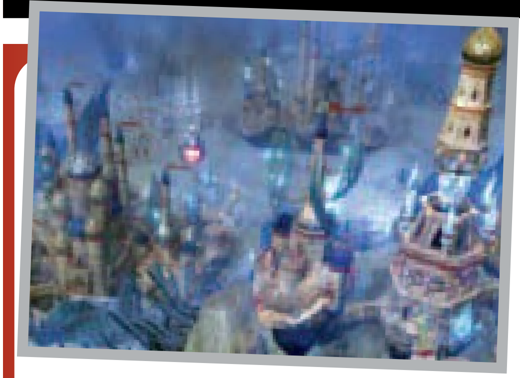
Ностальгия
Когда Аликс возьмет у тебя грави-пушку, встань напротив нее (смотри скриншот). Окинув взглядом верхний правый угол экрана, ты увидишь платформу, на которой расставлены ящики и бочки с топливом. Поднимись туда, разнеси контейнеры и глянь себе под ноги – на полу валяется панель HEV-терминала из первого Half-Life.

Heroes of Might & Magic V



Отправляйся в директорию «\gamedir\profiles» и открывай файл autoexec.cfg (настоятельно рекомендуем сделать его резервную копию – на всякий пожарный). Добавляем в конце строчку «setvar dev_console_password = schwinge-des-todes». Готово. Теперь в самой игре вызови консоль клавишей «~» (тильда) и набирай приведенные ниже коды:

- Add_exp XXXX – добавить выбранному герою указанное количество экспы;
- Add_skill (название навыка) – прибавить очков к указанному умению;
- Show_player_money (номер игрока) – узнать количество ресурсов у выбранного игрока;
- Show_hero_mp – показать количество очков передвижения у выбранного героя;
- Add_army town (номер замка) 1/0 – добавить в армию героя существ из указанного города;
- Add_money XXXX – получить энное количество ресурсов;
- Add_all_spells – обучить выбранного героя всем заклинаниям;
- Add_gold XXXX – получить энное количество золота;
- Set_hero_luck_morale (значение удачи) (значение морали) – установить определенные значения удачи и морали для выбранного героя.



Rise of Nations: Rise of Legends

Открой окошко чата, и вводи:

- /cheat mana (имя героя) + - прибавить ману указанному герою;
- /cheat mana (имя героя) - - отнять ману у указанного героя;
- /cheat resource (кому) (какой) + - прибавить указанный ресурс выбранному герою;
- /cheat resource (кому) (какой) + - отнять указанный ресурс у выбранного героя;
- /cheat safe – возле твоей столицы появятся Джаггернауты и Air Destroyers (вне зависимости от расы);
- /cheat explore (normal/explored/all) – меняет explore-настройки;
- /cheat finish – построить выбранную постройку (распространяется и на рекрутируемых в ней юнитов);
- /cheat mapgen – генерирует новую карту;
- /cheat add (число) (наименование) – добавляет указанных юнитов или здания в указанную курсором зону;
- /cheat die – уничтожает выбранный юнит или здание;
- /cheat tech (для кого) tech – выбранный игрок изучает все технологии;
- /cheat reveal – показать карту;
- /cheat (ally/war/peace) (с кем) – поменять дипломатические отношения с выбранным игроком;
- /cheat victory – пройти миссию.

Tomb Raider: Legend

Зажимай следующие комбинации прямо во время игры, чтобы включить тот или иной чит:

- «Backspace» + «7» пуленепробиваемая Лара;
- «Backspace» + «3» бесконечные патроны для штурмовой винтовки;
- «Backspace» + «4» бесконечные патроны для гранатомета;
- «Backspace» + «5» бесконечные патроны для дробовика;
- «Backspace» + «6» бесконечные патроны для пистолета-пулемета;
- «Backspace» + «8» разить врагов наповал с первого выстрела;
- «Backspace» + «2» показывать здоровье противников;
- «Backspace» + «1» режим без текстур;
- «Backspace» + «9» Экскалибур;
- «Backspace» + «0» Soul Reaver.

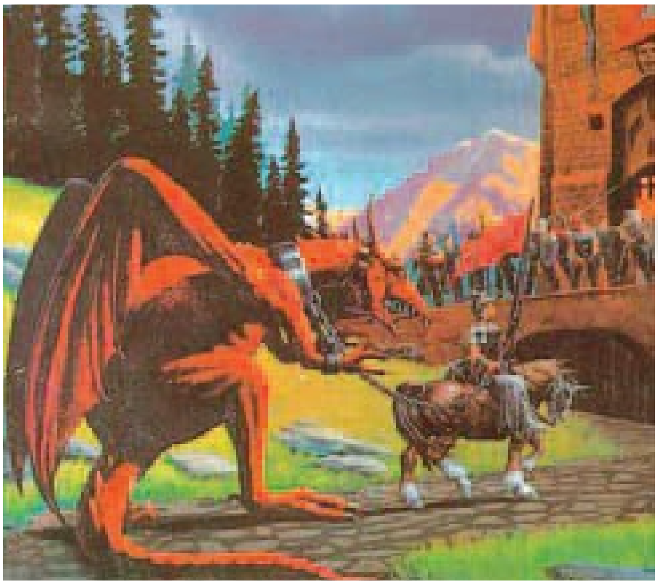


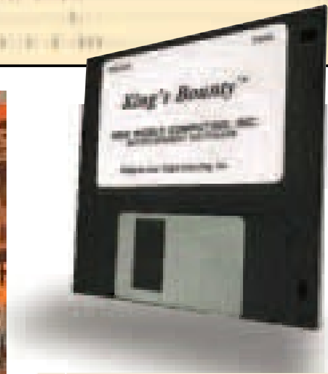
СТАРОЕ&ДОБРОЕ



Привет.
Мне – 27 лет. По человеческим меркам – возраст небольшой, еще жить да жить. Однако между геймерами разных поколений лежит почти бездна. Поэтому если тебе, многоуважаемый читатель, лет пятнадцать или что-то вроде этого, и первой игрой, потрясшей твое воображение, был *Max Payne* или, допустим, *«Корсары»*, ты вряд ли разделишь мои восторги по поводу *King's Bounty*. Возможно, прочитав июльский выпуск «Ретро», ты даже скачаешь эту игру, установишь, попытаешься «погамать» и найдешь ее любопытной. Однако ты никогда не сможешь полюбить King's Bounty так, как любили ее мы, те, кто начинал свою геймерскую «карьеру» в начале 90-х годов прошлого века. Для того чтобы принять KB и оценить ее по достоинству, ты должен был познакомиться с ней не сегодня, а еще до появления «Пентиумов».
Впрочем, как показывает мое общение с верными друзьями правильного журнала, большинство из вас читают «Ретро» в... образовательных целях. Историю компьютерных игр в школах и ВУЗ'ах пока не преподают, а так хочется понять, откуда черпали вдохновение создатели тех же «Корсаров». Что ж, сегодня тебя ждет занимательная лекция. Не сомневаюсь, сейчас на компьютерах доброй половины читателей «PC ИГР» установлена *Heroes of Might and Magic V* от талантливейшей российской компании Nival. Так вот, King's Bounty является (и это общепризнанно) «Героями» за номером ноль. Точка отправления, начало начал славной стратегической серии.
Тишина в аудитории, слушаем лектора!

Иван Гусев,
ведущий рубрики





ЖАНР ИГРЫ	Turned-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК	New World Computing
ОБЬЕМ	720 kb
ДАТА ВЫХОДА:	1990 год

KING'S BOUNTY

ГЕРОЯМИ НЕ РОЖДАЮТСЯ…

King's Bounty и ***Heroes of Might and Magic*** – братья, старший и младший. Дети одной семьи, они и похожи друг на друга, и одновременно отличаются. Вежливый человек никогда не станет выделять кого-то одного из них. Обе игры хороши по-своему. И все-таки первенцем был ***King's Bounty***. В свидетельстве о рождении записано: папа – **Джон Ван Канегем** (Jon Van Caneghem), мама – студия **New World Computing**, дата рождения – 1990 год, жанр – пошаговая стратегия с ролевыми элементами.

СКИПЕТР ПОРЯДКА

Жил да был король Максимус. Неплохой, надо заметить, дядька, суровый, но мудрый владыка. Правил он четырьмя огромными континентами, и царило там благоденствие. А все потому, что у Максимуса был волшебный Скипетр порядка, символ его власти и магический артефакт, обеспечивающий покой в стране. Подданные любили короля, однако и недоброжелателей у него хватало – так называемая Темная Знать, к коей причисляли себя вожаки разбойничьих шаек, пиратские капитаны и прочие авантюристы, хотела установить свои порядки в государстве. Был среди них и царь Николай Безумный, и эльфийский принц Бэрроупайн, но самым главным у злодеев считался могущественный дракон Эйрих Дрэгонбриф. Именно он организовал заговор против Максимуса и похитил Скипетр порядка. Без магического символа власти король захворал и начал медленно «увядать». И если не вернуть скипетр за отведенное время (в зависимости от уровня сложности игры на это дается от 200 до 900 дней), Максимус умрет, а его славное государство станет царством хаоса.
Стране срочно нужен герой. Стране нужен ТЫ!

В ПОИСКАХ КАРТЫ

Разбойники знали, что Максимус постарается вернуть по-

НАЙДИ 10 ОТЛИЧИЙ

Чем отличается *King's Bounty* от *Heroes of Might and Magic*? У этих игр совершенно разные, не пересекающиеся сюжеты. В KB существует единственный ресурс (золото) и можно управлять лишь одним героем. Ну и главное: нельзя усовершенствовать замки, тогда как в HoMM без их развития просто не выиграешь.



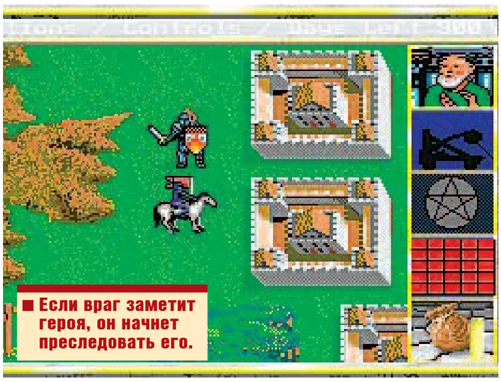
■ В KB нельзя развивать замки.



■ Играть можно за одного из четырех персонажей.



■ Армии нужны не только драконы, но и крестьяне.



Если враг заметит героя, он начнет преследовать его.



Перед атакой подумай, а хватит ли сил для победы?

хищенное. Именно поэтому Скипетр порядка был зарыт в тайном месте, а карта с крестиком разрезана на двадцать пять кусков. Каждый из Темной Знати взял себе по обрывку, после чего злодеи разъехались по своим замкам. Тебе нужно собрать карту воедино, а для этого придется сначала разделаться с бунтовщиками и захватить их владения.

В начале игры необходимо определиться с классом персонажа. Решай, кем хочешь быть: Рыцарем или Паладином, Варваром или Колдуньей. Первый выбор влияет на состав армии. Как много солдат встанет под твои знамена, зависит от показателя «Лидерство». Изначально он выше всех у Рыцаря. Зато Паладин и Колдунья сильнее по части магии, а Варвар быстрее всех продвигается по служебной лестнице. Для того чтобы нанимать не только базовые типы войск, но и кавалерию с рыцарями, герою нужно было получать от короля титулы за заслуги. Так вот Варвар обретал максимальный ранг (Лорд) всего за десять захваченных замков, тогда как Рыцарю приходилось брать все четырнадцать крепостей.

МОЩЬ И МАГИЯ

Укомплектовав армию, герой отправляется в долгое путешествие. Карта континента открывается постепенно. По пути встречаются отряды существ всех мастей (гномы, вампиры, драконы, демоны и прочие представители фэнтези-балагана) – иногда они желают присоединиться к тебе, но чаще просто нападают. Те, кто когда-либо играл в Heroes of Might and Magic, знают, как проходят сражения. Слева стоят твои войска, справа – враги. Игрок отдает приказы отрядам: переместиться, выстрелить или вступить в ближний бой, и по мере надобности применяет известные ему заклинания. Потом ход переходит к противнику. Так будет продолжаться до тех пор, пока одна из сторон не одержит победу. В принципе, можно и бежать с поля брани, однако не советую – потеряешь много денег, а с финансами в King's Bounty туго.

В игре всего четырнадцать заклинаний, однако их с лихвой хватает, чтобы разнообразить геймплей. Магия делится на две группы: боевая и походная. Как понятно уже из определений, первая применяется в сражении, вторая же облегчает дорогу. Не буду оглашать весь список, назову лишь несколько из заклинаний. Клонирование насылается на своих воинов и увеличивает их численность. Телепортирование переносит выбранный отряд в любую точку поля боя. Молнии – обычная и шаровая – наносят урон противнику. В походе же не забывай про Мост, с помощью которого можно преодолевать водные преграды, и Ворота замка, заклинание, позволяющее вернуться в крепость, где ты уже побывал ранее. Одним из самых важных спеллов является Остановка времени, ведь именно часы – твой главный враг, и очень полезно периодичес-



Часы за игрой летели незаметно, но никто не жалел ни минуты потраченного времени

УКРАИНСКИЙ СИКВЕЛ



Компания **New World Computing** никогда не разрабатывала ***King's Bounty 2***. Неофициальное продолжение, которое ты без труда отыщешь в интернете, создал харьковский программист **Сергей Прокофьев**. В середине 90-х эта игра пользовалась популярностью в СНГ – вероятнее всего потому, что была полностью русской. Западные же поклонники ***King's Bounty*** стенали в голос на форумах, мол, помогите, нам ничего не понятно.
Сегодня Прокофьев известен по серии ***«Герои Мальгримии»*** (см. «Дайджест» пятого номера за этот год), где идеи King's Bounty получили дальнейшее развитие.



«Сундук с золотом! Удачно причалил...»



Герой только что нашел кольцо – прости за каламбур – героизма.

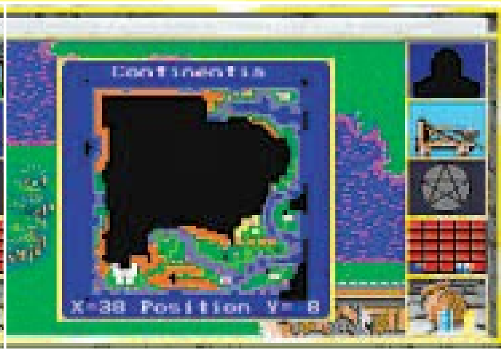


■ В лесных жилищах можно нанять в армию друидов, эльфов и фей.



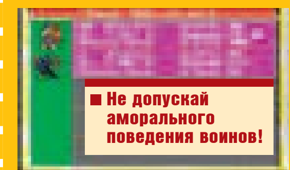
■ Крепкие гномы – отличные воины.





МОРАЛЬНЫЙ КОДЕКС

В ***King's Bounty*** большое значение играет мораль воинов. Если этот параметр высок, отряды наносят двойной урон врагу, если низок – лишь половину от нормы. Армию надо комплектовать, учитывая то, как разные существа будут уживаться друг с другом. Так, Нежить понижает мораль других отрядов, а вот орки, тролли и драконы чудесно ладят между собой.



■ Не допускай аморального поведения воинов!

ки приостанавливать неумолимое «тик-так».

ДЛЯ НАСТОЯЩИХ ГЕРОЕВ

Понятность King's Bounty – залог ее успеха. Как и в случае с «Героями», часы за игрой летели незаметно, но никто не жалел ни минуты потраченного времени. Ты бродил по лесам и пещерам, исследуя королевство, находил сокровища, покупал осадные орудия в деревнях, подписывал контракты на поимку смутьянов, брал замки штурмом и, несмотря на кажущееся однообразие происходящего, даже не думал вздыхать: «Бог ты мой, когда же все это кончится!». Кстати, для того чтобы одержать победу, вовсе не обязательно было собирать целиком карту с указанием местонахождения Скипетра порядка. Получил кусок с заветным крестиком, догадался, где нужно копать, вперед – за волшебным жезлом.

Напоследок, пара предложений для тех, кто все-таки решит установить King's Bounty с нашего DVD (предшественница HoMM уже давно стала совершенно бесплатной – играй на здоровье). Друзья мои, будьте готовы к трудностям и наберитесь терпения. Звук в King's Bounty поддерживается только на внутреннем динамике компьютера. Управление осуществляется исключительно при помощи клавиатуры, ведь в далеком 1990 году о мышках и не слышали. Что же касается графики – смотри скриншоты. Готов ли ты выдержать все эти «испытания»? Решай сам.

Одним из самых важных спеллов является Остановка времени, ведь именно часы – твой главный враг





ВЕЛИКИЙ МАГ ВАН КАНЕГЕМ

ВСЕ-ТАКИ ИНОГДА ЖЕНУ СТОИТ ПОСЛУШАТЬ…

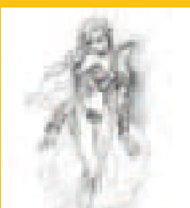
Создатель *King's Bounty* (а также серий *Might and Magic* и *Heroes of Might and Magic*) Джон Ван Канегем (Jon Van Caneghem) основал свою компанию – New World Computing – в 1983 году. Если ты представляешь себе солидный офис, где десятки людей трудились, прерываясь лишь на кофе и пиццу, ты ошибаешься.



Студия располагалась в маленькой квартирке Ван Канегема в Голливуде. В штате NWC он был единственным работником. Джон и арт рисовал, и сюжеты сочинял, и программировал, а вечером еще и исполнял обязанности уборщика. К счастью, в 80-х годах еще можно было в одиночку сотворить хит. Что, собственно говоря, и сделал Ван Канегем. Его первой игрой стала Might and Magic, RPG для компьютера **Apple II**. Разрабатывал он ее три года. Закончив проект, Джон дал рекламу в два журнала о компьютерных играх и сразу же получил порядка 800 заказов. Техподдержку молодой разработчик осуществлял по телефону – прямо из своей гостиной.

ИГРА, КОТОРОЙ НАС ЛИШИЛИ

В середине 90-х годов Ван Канегем всерьез задумался об онлайновом многопользовательском проекте, действие которого разворачивалось бы во вселенной Might and Magic. Увы, издательство 3DO не дало зеленый свет *Might and Magic Online*, поскольку бюджет проекта равнялся стоимости разработки трех «обычных» игр. Однако Ван Канегему все-таки удалось поработать с MMORPG – в 2004 году он получил должность исполнительного продюсера в компании NCsoft, известной по *City of Heroes* и *Lineage II*.



■ HoMM Online делает китайская фирма.

РОЖДЕНИЕ «ГЕРОЕВ»

Сделав две части Might and Magic, Ван Канегем решил попробовать свои силы в новом жанре – пошаговая стратегия, и вместе с несколькими помощниками создал King's Bounty. И снова успех!

– *Серия Heroes of Might and Magic никогда бы не появилась на свет без... моей жены,* – делится секретами Джон, – *Помните такую стратегию – King's Bounty? Это была первая игра, в разработке которой участвовала моя супруга. И, надо заметить, она просто влюбилась в King's Bounty. После завершения проекта я снова занялся ролевой серией Might and Magic. Однако каждое утро моя драгоценная задавала один и тот же вопрос: «Когда ты собираешься засесть за сиквел King's Bounty? Эта игра куда лучше, чем Might and Magic!» В конце концов, я не выдержал и сдался. Такова подлинная предыстория «Героев».*

Что ж, спасибо тебе, жена Ван Канегема. Дама, кстати, обожает игры мужа и проводит за ними немало времени. Вот только ***Heroes of Might and Magic IV*** ей не понравилась, и она наорала на мужа: «Ты испортил мою любимую игру!» (*справедливости ради отметим, что Джон принимал опосредованное участие в разработке HOOMIV – прим. ред.*) Посмотрим, как она отреагирует на пятую часть.

ПРОДАНО!

В 1996 году Ван Канегем продал свою компанию издательству **3DO**. Причина очевидна – бюджеты игр росли, а небольшие студии разорялись одна за другой.

– *Продажа New World Computing позволила мне сконцентрироваться на любимом деле – разработке игр,* – говорит Джон.

Увы, кое-где Ван Канегем просчитался. Он хотел выпускать по одной новой части «Героев» и Might and Magic каждые два-три года. Однако издатель считал иначе. На создание игры выделялось не больше 10 месяцев. Изнуряющая система явно не шла на пользу творческому процессу. Что и когда разрабатывать решали не игроделы, а начальство 3DO, руководствуясь сводками из отдела продаж. Все закончилось печально – в 2003 году издательство стало банкротом, а вместе с ней прекратила свое существование и New World Computing. О новых проектах Ван Канегема пока ничего не слышно. Однако никто не сомневается, этот человек еще не раз удивит всех нас.



■ Игры о вселенной Might and Magic разошлись тиражом в 20 млн. копий.



■ Жена до сих пор пилит Ван Канегема за HoMM IV.

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В ИЮЛЕ?

1998

Titanic: Adventure Out of Time

Жанр:	Adventure
Издатель:	GTE Entertainment
Разработчик:	CyberFlix
Объем:	1 CD
Дата выхода:	Октябрь 1996 года



■ В игре даже можно найти каюту Розы.



■ Успех настиг Titanic спустя год после релиза.



14 апреля 1912 года корабль «Титаник» оказался в нехорошее время в дурном месте и затонул. С квестом ***Titanic: Adventure Out of Time*** произошла другая история. Игра появилась в конце 1996 года, но стала хитом гораздо позже, после феноменального успеха фильма **Джеймса Кэмерона** про Джека и Розу. Сюжет этой адвенчуры не имеет отношения к голливудскому блокбастеру. Солдат, серьезно раненый во время Второй мировой войны, чудесным образом переносится в 1912 год – на борт «Титаника». Это прозвучит нелепо, но если ему удастся выполнить поставленные задачи и спастись с корабля, он изменит ход истории и предотвратит распространение фашизма. Разработчики из **CyberFlix** восстановили знаменитый корабль по чертежам проектировщиков судна, и те, кто не хотел разгадывать паззлы, гулял по «Титанику», любуясь интерьерами и разыскивая каюту Розы. Из других плюсов – отличная по меркам 1998 года трехмерная графика, нелинейный сюжет и интересные головоломки.

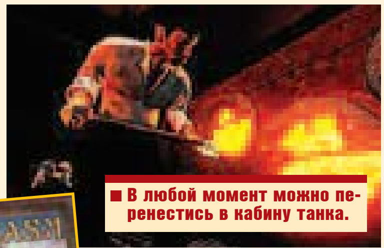
1999

Wargasm

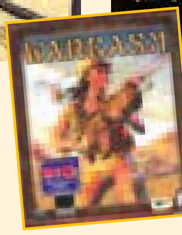
Жанр:	Strategy/Action
Издатель:	Infogrames
Разработчик:	Digital Image Design
Объем:	1 CD
Дата выхода:	декабрь 1998 года



■ В Wargasm каждый юнит ценен!



■ В любой момент можно переместиться в кабину танка.

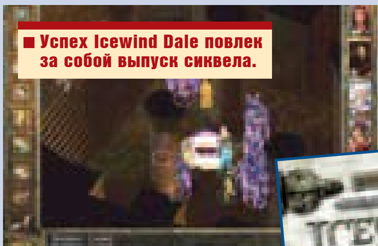


В нашу эру лицемерной политкорректности издатель вряд ли согласился бы выпустить проект под именем ***Wargasm***. Однако в прошлом веке такое еще было возможно. Самое приятное, за звучным названием скрывалась интересная игра. События Wargasm происходят в 2065 году. Мировые державы договорились между собой и перенесли войны... в киберпространство – всемирную военную сеть WWWW. Солдат заменили геймеры, которые бескровно урегулировали конфликты между странами. Но в один прекрасный день злоумышленники взломали сеть WWWW, и мир узнал, что такое Wargasm – состояние, когда все воюют со всеми. В стратегии **Digital Image Design** смешаны элементы RTS и экшена. Можно обвести солдат рамкой и бросить на врага. Однако в сложной ситуации лучше «спуститься» на поле боя и напрямую верховодить тем или иным юнитом. К сожалению, проблемы с управлением загубили перспективную задумку – сражаться в качестве простого солдата оказалось сложно и неудобно.

2000

Icewind Dale

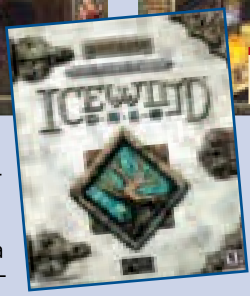
Жанр:	Role-Playing Game/Action
Издатель:	Interplay
Разработчик:	Black Isle Studios
Объем:	2 CD
Дата выхода:	30 июня 2000 года



■ Успех Icewind Dale повлек за собой выпуск сиквела.



■ В Icewind Dale мало болтают и много дерутся.



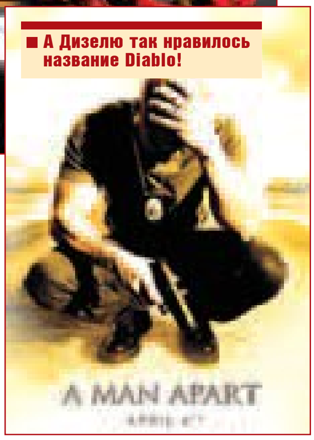
Icewind Dale – Action/RPG от создателей серии ***Fallout*** и ***Planescape: Torment***, а это, согласись, даже не знак качества, а орден на всю грудь. Наверное, поэтому геймеры изначально благосклонно отнеслись к проекту **Black Isle Studios**. Часы за Icewind Dale летели незаметно, и всем по большому счету было плевать, что в игре нет практически ничего оригинального. Сюжет, посвященный борьбе с вселенским злом, уже в 2000 году был штампом. Персонажи тоже казались не шибко интересными. Icewind Dale использовала морально устаревший движок **Infinity Engine** (на нем же «работает» серия ***Baldur's Gate***) и правила широко известной ролевой системы **AD&D 2**. Большинству геймеров игра запомнилась линейностью и сильным креном в экшен. Партия заходит в подземелье, партия «выносит» всех монстров, партия направляется к следующей пещере – вот тебе краткое описание геймплея. И ведь всем нравилось!

5 ЛЕТ НАЗАД

BLIZZARD ЗАЩИТИЛА DIABLO



■ Blizzard и Diablo – вместе навеки.



■ А Дизелю так нравилось название Diablo!

В июле 2001 года **Blizzard Entertainment** пошла войной на кинокомпанию **New Line Cinema**. Яблоком раздора стало слово из шести букв – Diablo. Дело в том, что киношники надумали снимать фильм под таким названием. И хотя боевик, в котором здоровяк **Вин Дизель** (Vin Diesel) разбирался с нехорошими дядьками из наркокартеля, не имел ничего общего с популярной одноименной игрой, руководство Blizzard всполошилось не на шутку. Ребята быстро сочинили исковое заявление, где указали, что они первыми застолбили название ***Diablo***, зарегистрировали его как торговый знак, а также сами собираются в будущем снять фильм по мотивам хитовой Action/RPG, вышедшей в 1996 году. Суд встал на сторону Blizzard. Вышедший спустя два года боевик **A Man Apart** (в России – «Одиночка») не вызвал у публики особого интереса.

TORN ОТПРАВЛЕН НА СВАЛКУ

Кто бы мог представить, играя в свое время в ***Fallout*** или ***Planescape: Torment***, что вскоре под колоссом **Interplay**, издателем этих шедевров, развезнется пропасть разорения? Первой весточкой грядущего кризиса стало закрытие ***TORN***, фэнтезийной RPG, которую создавала талантливая **Black Isle Studios**. Игра использовала улучшенную версию ролевой системы SPECIAL, которая хорошо знакома тебе по серии Fallout. Руководство Interplay так и не озвучило причин закрытия TORN. Однако как сообщил глава проекта **Фергюс Уркхарт** (Feargus Urquhart), издательство отказалось от игры, поскольку работа над ней затягивалась, а компания крайне нуждалась в деньгах. Отмена TORN привела также к увольнению пятерых (из 56) сотрудников Black Isle. Спустя три года студия прекратила существование – Interplay распустило ее, не в силах справиться с финансовыми проблемами.

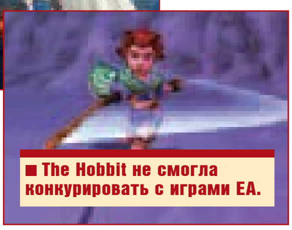


■ Мир так и не увидел фэнтезийную RPG Torn.

БИТВА ЗА СРЕДИЗЕМЬЕ



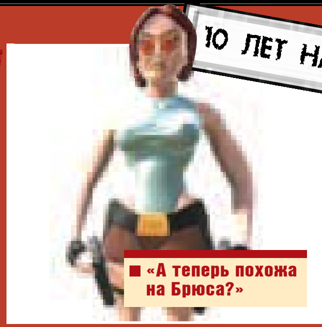
■ LOTR: Return of the King принесла EA солидный доход.



■ The Hobbit не смогла конкурировать с играми EA.

В июле пошли слухи, что американское издательство **Electronic Arts** будет разрабатывать игры по мотивам **The Lord of the Rings**, эпической кинотрилогии **Питера Джексона** (Peter Jackson). Сначала многие не поверили. Права на все произведения **Дж. Р.Р. Толкиена** (J.R.R. Tolkien) принадлежали другой компании – **Vivendi Universal Games**, и было разумным предположить, что кинокомпания **New Line Cinema** передаст лицензию именно ей. Однако слухи подтвердились – выбор пал на EA.
Игры «электроников», посвященные «Властелину колец», пользовались куда большим спросом, чем невнятные стратегия ***The Lord of the Rings: War of the Ring*** и аркада ***The Hobbit*** от VU Games. Не удивительно, что недавно к Electronic Arts отошли права и на литературное наследие Толкиена – конкурент потерял интерес к фэнтези-саге.

10 ЛЕТ НАЗАД



■ «А теперь похожа на Брюса?»

А ВОТ И ЛАРА

В июле 1996 года студия **Core Design** анонсировала приключенческий экшен ***Tomb Raider***. Сегодня эта серия известна всем и каждому, но тогда, десять лет назад, геймеры вообще не знали, кто такая Лара Крофт. Приходилось знакомить. Вот как описывается расхитительница гробниц в первом официальном пресс-релизе, посвященном Tomb Raider: «Сексуальная и агрессивная авантюристка Лара Крофт пользуется дурной славой и напоминает Индиану Джонса и Брюса Уиллиса одновременно». Core Design также «соблазняла» геймеров революционной по тем временам графикой.



■ Над Spycraft работали экс-начальники ЦРУ и КГБ.

ЦРУ ПРОТИВ

Шпионская адвенчура ***Spycraft: The Great Game*** ныне подзабыта, однако летом 1996 года она наделала много шума. Дело в том, что над игрой, в числе прочих, корпели два бывших начальника разведывательных агентств – ЦРУ и КГБ. Дабы не вводить общество в заблуждение на коробке с Spycraft даже поставили предупреждение: «ЦРУ не давало разрешения на разработку и не поддерживало проект». За считанные месяцы игра разошлась солидным тиражом. В июле 1996 года кинокомпания **Universal Pictures** купила у издательства **Activision** права на экранизацию. Однако съемки фильма так и не начались. Проделки ЦРУ, не иначе.

О НАБОЛЕВШЕМ



ЭТОТ ВЫПУСК «ПОЧТЫ» УТВЕРЖДЕН РЕДАКЦИЕЙ «РС ИГР». ДЛЯ ЧТЕНИЯ ПРИГОДЕН

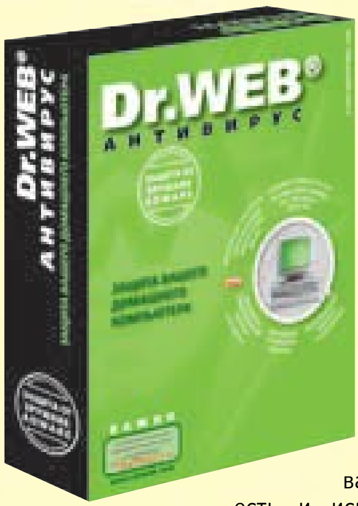
Мотался тут в солнечный Лос-Анджелес на игровую выставку **Electronic Entertainment Expo**. Устал как собака! А прилетел – надо **«Почту»** писать. Думал, не хватит моих силенок. Но ничего подобного! Заглянул в ящик журнала, прочитал десяток бумажных писем – усталости и след простыл! Пальцы весело забегали по клавиатуре, в голову полезли разные шутки (не всегда приличные, правда). Как видишь, рубрика заряжает меня энергией похлеще любого отпуска! Так что ну их, эти Турции и Кипры. Буду все лето отвечать на письма читателей. А там, глядишь, даже загореть удастся.

ПИСЬМО НОМЕРА

Здравствуйте, дорогая редакция «РС ИГР». У меня есть очень важный вопрос на тему онлайновых игр. Как-то раз я с родителями поехал на Горбушку (*это такой торговый комплекс в Москве – прим. ред*) и купил *World of Warcraft*. И че, оказывается, за игру надо платить деньги! Ну, в смысле, во время самой игры! А ведь хочется погамать с друзьями. Почему надо платить деньги-то? Приходится мне теперь наслаждаться выдумками. Т.е. я сижу и выдумываю, как же сегодня клево поиграл в World of Warcraft.

Я бы с удовольствием порубился в *Dungeons & Dragons Online: Stormreach*, *Planetside*, *City of Heroes*, *Guild Wars*, *The Matrix Online*, *Ragnarok Online* и другие онлайновые проекты. Подскажите, пожалуйста, как в интернете играть бесплатно? И еще, можно ли где купить Half-Life 2 Beta?

С лучшими пожеланиями, Leon



С такими же пожеланиями и тебе, Леон. Я смотрю, у тебя что ни день – новое о жизни узнаешь. Можешь мне, конечно, не поверить, но за игру в World of Warcraft действительно надо платить. 15$ в месяц, если мне не изменяет память. Это вроде как особенность большей части массивно многопользовательских проектов. Но есть и исключение. Например, Guild Wars. Если решишь влиться в ряды «гильдийцев», придется раскошелиться только на коробку. Ежемесячную абонентскую плату вносить не заставят. Так что хватит наслаждаться выдумками – пора вливаться в ряды онлайнщиков. А пока получай в подарок антивирус **Dr. Web**.

Что касается Half-Life 2 Beta, то у нас такого чуда нет. Есть в наличие только Half-Life 2 Alfa, Half-Life 2 Gamma и Half-Life 2 Omega. Интересуют?

Здравствуйте, дорогая редакция **«РС ИГР»**. Узнав, что вы планируете изменения в разделах, предлагаю новую систему оценок игр. Надеюсь, вам понравится.

0.0 - Купил и выбросил;
0.5 - Купил, поиграл пять минут и выбросил;
1.0 - Купил, поиграл час, плюнул и выбросил;
1.5 - Поиграл час, плюнул, убрал на дальнюю полку с тайной надеждой потерять;
2.0 - На вопрос друга «Че за игруля?» мерзко смеялся;
2.5 - Отдал другу с напутствием «Можешь не возвращать»;
3.0 - Положил на видное место. Через час потерял. Не жалел;
3.5 - Ну, может, жалел, но чуть-чуть;
4.0 - Принес на работу - сперли. Идиоты;
4.5 - Подарил жене. Кажется, она такое любит;
5.0 - Подарил другу на день рождения. Друг ничего, не убил пока;
5.5 - Играл сам. Через день надоело. Убрал на полку;
6.0 - Через месяц достал с полки. Вроде ничего;
6.5 - Играл, пока не вышло что-нибудь более достойное;
7.0 - Прошел;
7.5 - Долго думал, не пройти ли еще раз. Но тут вышел Half-Life 2;
8.0 - Вчера звонил друг, просил записать ему. Мне и не жалко;
8.5 - Принес на работу - сперли. Гады, сволочи! Кто?!;
9.0 - Забил на работу и вообще не выходил из дома;
9.5 - На ночь положил диск под подушку. Просыпался от каждого шороха;
10 - Месяц не спал. Оброс бородой. Ел с клавиатуры. Выходя по нужде, прятал диск за пазуху.

KudesNick

Отличная система, Кудесник! Сопоставили эти описания с оценками наших любимых игр – все совпадает. В особенности пункт 8.5. Мы даже подумали, а не начать ли использовать твою градацию. Но тут обнаружилась проблемка. На странице, где расположена расшифровка текущих оценок, твой текст не помещается, хоть ты тресни! Так что ждем более лаконичных вариантов.

Здравствуйте, дорогая редакция

Привет, редакция самого правильного журнала. Сначала хочу поблагодарить за то, что вы выложили мою работу в рубрике **«Работы читателей»**. А теперь задам вопрос. Почему на Западе считают, что игры влияют на мозги детей? Я не знаю, с чего они решили, что парень, поигравший в ***Grand Theft Auto: San Andreas***, сразу пойдет и зарубит топором первую попавшуюся старушку или начнет отрабатывать приемы из ***Mortal Combat*** на своем очкастом товарище. Мне, к примеру, 13 лет. За эти годы я переиграл в Думы, ГТА и Мэнханты всякие, но мне ни разу не хотелось засунуть коту петарду в ‹это самое место› или сделать еще что-то противозаконное. Я считаю, что это все домыслы. Просто пресса приукрашивает некоторые события. А как вы думаете? Может, я не прав?

Marina



Привет, мальчик Марина. Всегда знал, что пацанов с таким именем волнуют столь животрепещущие проблемы. Мы-то, дураки, зовемся Даней, Лешей, Женей, Мишей, нам на остальной мир начхать. Другое дело – Марина. Звучит как песня. Ма-ри-на, Ма-ри-на, Ма-ри-нааа...
Но что-то я увлекся. Мое мнение такое: игры действительно влияют на мозги детей. Впрочем, не больше, чем телевидение, пиво, друзья-дебилы и занятия боксом. Список можешь продолжить. Все ведь зависит не от того, чем увлекаешься. Если есть голова на плечах, можно иметь полтора десятка хобби и оставаться нормальным человеком. Другое дело, когда ты тем же играм посвящаешь все время (обрати внимание, не только свободное!). Тут не мудрено и свихнуться! Сам подумай, если парень в течение двух-трех суток без перерыва рубил чернокожих в GTA, что с ним станет? В Кащенко, вероятно, и не заберут, но сорваться он точно может.
К тому же, все люди – разные. Одни готовы выжечь на коже неприличное слово или выпрыгнуть из окна только потому, что наша «великая» сборная по футболу продула каким-нибудь словакам. Другим же все по барабану. Так же и с играми. Помню, во времена моей киберспортивной юности натурально ломал мышки после поражений. Но то был здоровый спортивный задор. А кому-то мало раздолбать мышку или клавиатуру, им нужны другие объекты для выброса агрессии.
В общем, мальчик Марина, не бери в голову. С таким именем тебе все должно быть по боку. Ну, по крайней мере, мне так кажется.

И напоследок, как всегда, угроза.

Здравствуйте, пока еще уважаемая редакция журнала **«PC ИГРЫ»**. Пишу в первый раз, хоть и читаю ваше издание с августа 2004 года. Вот мои вопросы:
1) Собираются ли экранизировать *Fifa 06* и *Lada Racing Club*?
2) Это из-за провала LRC издательство **«Новый Диск»** переименовалось в ND Games?
3) Где обещанные 256 страниц?
4) Пожалуйста, не заполняйте недостающие 16 полос рекламой, хорошо?
5) Не пишите на обложке рекомендованную цену в 190 рублей (у нас в городе его можно купить за 144 рублика).
И напоследок, как всегда, угроза. Если не напечатаете мое письмо, уважение к редакции правильного журнала будет уменьшаться с каждым номером в геометрической прогрессии.

Ghost из Костромы

Привет, костромской призрак!
Никогда не писал письма к себе в рубрику, хоть и веду ее уже черт знает сколько. Вот мои ответы:
1) Fifa 06 уже экранизировали. Про чемпионат мира слышал? Когда я пишу эти строки, на изумрудных полях немецких стадионов как угорелые носятся футболисты сборных Голландии и Сербии и Черногории. Ну, чем на фильм по мотивам игры? А вот насчет Lada Racing Club ответить затрудняюсь. Ты себе каким этот фильм видишь? Я думаю, главное, чтобы он не «тормозил», а то за игрой подобный грешок водится.
2) Хе-хе-хе... Может, оно, конечно и так, только официальная позиция компании другая. ND Games – бренд, под которым будут издаваться только заведомо хитовые проекты. Ну, такие, например, как *Tomb Raider: Legend* или *Hitman: Blood Money*.
3) А где обещанный в 2000 году Апокалипсис? А мартовский кризис американской экономики, о котором твердили все, кому не лень? А хоть один нормальный российский шутер? Что, не обещали? Все равно безобразие! С 256 страницами та же ерунда. Ну, пришлось нам на время сократить объем – ничегошеньки с этим не поделаешь. Зато мы потихоньку наверстываем упущенное. Наклейки вот уже вернули. Остальное – скоро.
4) Что ты, что ты! У нас есть куда лучше идея. Сделаем из них раздел «Для заметок». Ну, как в брошюрках или книгах некоторых. Будешь записывать туда свои гениальные мысли.
5) Никто и не собирался. Это мы так написали, чтобы читатели в курсе дела были. А то ведь некоторые недоумевают, отчего в одном ларьке журнал продают за 220 рублей, а в другом за 180.
Поскольку мы твое письмо все-таки опубликовали, надеемся, что уважение к редакции будет возрастать от номера к номеру в геометрической прогрессии. Через полгодика обязательно напиши, как нас любишь.

О НАБОЛЕВШЕМ

Привет, правильно пахнущий журнал о компьютерных играх! Нюхаю ваше издание давно. У него очень приятный запах. Но хочется вас и поругать. Почему №10 (22) пахнет так плохо? Самый правильный запах - у журналов 2006 года. Молодцы!
У меня есть прибыльное предложение. Почему бы вам не выпускать духи, одеколоны и дезодоранты с ароматами журнала **«PC ИГРЫ»**? Пошел, например, на дискотеку, надушился «PC ИГРАМИ» - и все девчонки твои (ну, или парни - это кому как). Если наладите производство, 15% от прибыли - мои! Хорошо?

С наилучшими пожеланиями, ArteminEm

Я бы даже сказал замечательно!
Долой Hugo Boss'ы, Calvin Klein'ы и прочие заморские отравы! Нынче в моде «PC ИГРЫ»! Вот аромат *Fahrenheit* – легкий запах свежести и оригинальности. А вот скляночка с туалетной водой *Half-Life 2* – идеально подойдет юным революционерам. Что, нужен запах, отпугивающий девушек? Можем предложить благовония отечественного производства. Не желаешь? Ну, тогда возьми новинку – пузырек *Heroes of Might and Magic V*. Тоже сделан в России, но качество – очень даже ничего. Леша Ларичкин лично просил передать – им лучше душиться с вечера. Эффекта больше будет.
Ну что, ArteminEm, прокатит такая рекламная текстовка? Если да, приезжай в редакцию – будем стартовый капитал собирать.
Чувствую, кстати, скоро наш журнал превратится в сборник безумных предпринимательских идей. Там, глядишь, и тиражи в десятки раз подскочат. Так что, дорогие читатели, ждем новых идей!

Вы осчастливили еще одного геймера в моем лице.



Дорогие мои работники журнала **«PC ИГРЫ»**. Вы осчастливили еще одного геймера в моем лице. Пускай мой стаж смешной - всего-то полгода, но за это время я прошел кучу игр. Сейчас дни и ночи напролет просиживаю за ***Ex Machina***. Давно хотел написать, еще после покупки первого номера. Но все рука не поднималась. Вернее, не отрывалась от мышки. Когда я впервые купил ваш журнал, то обалдел. Так он мне понравился. Но это все лирика, пишу я вам не просто так.
Недавно мне в руки попался журнал **«Страна Игр»**, который оказался не менее интересным. Правда, материалы у вас и там иногда переплетаются. Так вот, к делу. Мне хочется узнать - какое издание лучше покупать? Нет, понятно, что «PC ИГРЫ» мне, как владельцу компьютера, полезнее, но и в «Стране» есть занимательные материалы. Я знаю, что на DVD вы выкладываете старые номера в PDF, а нельзя ли размещать там новые? И еще у меня есть идея. Не хотите завести рубрику, где кроме писем будут еще и стихотворения читателей на игровую тематику? Я уверен, у вас их скопилась куча. Можно также устроить раздел для знакомств, где печатать адреса геймеров.
Я рад, что вы прислушиваетесь и учитываете мнения читателей. Мой вам совет - будьте собой. Все геймеры, как и я, с нетерпением ждут нового номера.
P.S. Сделайте статью о ***«Волкодаве»***, пожалуйста.

Богдан Р.А.

Привет, правильно пахнущий журнал о компьютерных играх!

Привет, Бог солнца РА!
Вопрос ты задал интересный. По долгу службы я обязан ответить на него максимально политкорректно (ни для кого ведь не секрет, что «PC ИГРЫ» и «Страна Игр» выпускает один издательский дом?). Я не буду сейчас направо и налево кричать о том, какой клевый журнал «PC ИГРЫ» (все и так это знают). Напишу, как есть. «Страна Игр» и «PC ИГРЫ» – разные издания. Оба интересные, в обоих работают профессионалы. Просто первое пишет как для писишников, так и для владельцев консолей, второе целиком и полностью посвящено платформе PC (ура нам!). «Страна» выходит два раза в месяц, мы пока ограничиваемся ежемесячным форматом. Какой журнал выбрать, решать тебе. А может, лучше и вовсе покупать оба?
P.S. О каком конкретно «Волкодаве» идет речь? Если не в курсе, в России разрабатываются три игры, в названии которых есть это слово. О них мы писали в 11-ом номере за прошлый год.

О НАБОЛЕВШЕМ

Здравствуйте, глубокоуважаемая редакция самого лучшего и полезного журнала о компьютерных играх. Пишет вам читатель и игрок (геймером назвать себя еще не могу) из далекого города Запедрянска (название вымышленное). Компьютер у меня уже три года, да и **«PC ИГРЫ»** читаю тоже три года (кто не в курсе, журналу только два года и семь месяцев - прим. ред). В связи с этим решил написать вам небольшое письмо с вопросами. Вот они:
1) Нужен ли интернет для игры в *Half-Life 2*? А то я увидел надпись на диске, что нужен какой-то ключ, который есть в интернете. Я ужасно расстроился, а потом подумал: может этот ключ необходим для игры в мультиплеере? Так это или нет?
2) Будут ли *Half-Life 2: Episode One* издавать на CD или игру можно будет приобрести лишь через интернет? Станет ли **«Бука»** ее переводить, и потребуется ли этот чертов ключ?
3) Я читал тот номер журнала, где вы отвечали читателю насчет российской игры о футболе. Вы написали, что такой проект лучше не разрабатывать и потом еще долго отшучивались. А почему бы и не сделать? Что мы, хуже японцев из **Konami** (разработчики лучшего футбольного симулятора *Pro Evolution Soccer* - прим. ред) или американцев из **Electronic Arts** (создатели не лучшего, но очень популярного футбольного симулятора *FIFA Football* - прим. ред)? Надо назвать нашу игру «Российская Премьер-Лига», загрузить в нее пять чемпионатов: испанский, итальянский, английский (это все для покупки футболистов), «вышку» российской лиги и наш первый дивизион. Сделать управление и движения игроков, как в PES 5, прорисовать всем спортсменам лица. Озвучат футсим пусть российские комментаторы. Как думаете, получится?
4) Когда **«1С»** выпустит *TES IV: Oblivion* на русском языке?

Заранее спасибо за ответ, Санчоус

Привет жителю виртуального Запедрянска. Нашим агентам не составило никакого труда вычислить, где ты в действительности живешь. В результате сложной двухфазовой операции (фаза первая – взять конверт в руки, фаза вторая – посмотреть на графу «Откуда») общественности станет известен город, по улицам которого ты шастаешь до ближайшего магазина дисков. Итак, это (фанфары!) Лесозаводск, что в Приморском крае! Бинго! Там еще что-то про Александру написано, но я уж осмеивать не стал – после мальчика Марины шутка не прокатит.
1) Для игры в Half-Life 2 интернет необходим. Только при его наличии ты получишь ключ от амбарного замка, с помощью которого сможешь освободить из заточения самого Гейба Ньюэлла, руководителя компании Valve (он-то и выдаст необходимый серийный ключ)! Иначе игра не запустится. Правда-правда.
2) И на CD будет издаваться, и локализаторы «Буки» ее обязательно переведут. Но вот без ключа обойтись не получится, так что скорее подключайся к интернету.
3) Это вот ты все серьезно написал или пошутил на манер нашей «Почты»? Делать игру про российский футбол – это то же самое, что разрабатывать проект о наших дорогах или, чего хуже, дураках. Что-нибудь, конечно, получится, но за качество вряд ли кто сможет поручиться.
4) Точная дата, к сожалению, неизвестна, но мы свято верим, что локализация скоро поступит в продажу. Самим уже охота хоть что-нибудь понять в этой игре!

Здорово! Хочу описать все вкратце, но без предыстории будет скучно. Сегодня в Ростове взорвался завод с ртутью, и во всем городе началась паника. Мне завтра идти на работу, а тружусь я, к слову, на открытом воздухе. Сейчас уже 23:10, а я все не могу уснуть и думаю, чем бы заняться. Торчать за копейки под ртутным дождем не очень-то хочется, но и без денег будет плохо. И тут мне в голову пришла идея торговать лицензионными играми. Но прочитав майский журнала я понял, что игры продавать не круто, так как они даже при цене 50р. за кг. не пользуются спросом. Короче, где я могу купить журналы **(game)land** по оптовым ценам, чтобы торговать ими? Сколько тысяч их надо взять, чтобы после продажи стать богатым?
Ладно, пойду спать. Если на мою голову завтра не выльются литры ртутного дождя, куплю следующий номер. Только письмо не публикуйте. Оно не смешное, а трагичное.

Сергей

Привет, Сергей!
Очень надеюсь на то, что ртутный дождь миновал твой славный городок, и мы не лишились такого классного читателя. Если хочешь торговать нашими журналами, обращайся в издательство – телефон найдешь на первой странице. Только никогда не продавай «PC ИГРЫ» под ртутным дождем. Наша обложка хоть и выдерживает воздействие высоких температур, ртутью может запросто «отравиться».
А письмо все равно опубликовали. Пусть знают, какие у нас рисковые читатели!

WWW

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА
www.forum.gameland.ru

СПРАШИВАЕТ Azrial x
В новом номере не нашел рубрику «Отсебятина»? Неужели ее закрыли?

ОТВЕЧАЕТ ЗАМ. ГЛАВРЕДА
Типун тебе на язык. Никто ее не закрывал. Просто материалы в этой рубрике появляются не каждый номер. В будущем, впрочем, мы постараемся делать ее на постоянной основе.

СПРАШИВАЕТ Gamer
На форуме читал, что вы провели несколько встреч с читателями. Это правда?

ОТВЕЧАЕТ ВСЯ РЕДАКЦИЯ
Чистая правда! Мы специально пригласили в офис тех форумчан, кто хотел пообщаться и обсудить последний номер. Впрочем, это не значит, что те, у кого нет интернета, с редакцией встретиться не смогут. Мы готовы общаться с каждым. Подробнее о встрече ты можешь узнать из рекламы в начале журнала. Приходи в гости!

СПРАШИВАЕТ Agentos 007
Я заметил, что вы изменили дизайн некоторых рубрик. Сперва даже подумал, что купил не тот журнал. Объясните, зачем вы это сделали?

ОТВЕЧАЕТ АРТ-ДИРЕКТОР
Каким бы хорошим ни был дизайн, со временем он приедается, и журнал начинает казаться скучнее. Вот мы и решили его «освежить».



Почему локализации не выходят одновременно с релизом игры? Что в SiN Episodes: Emergence делает обложка «Страны Игр»? Как можно быстро снимать скриншоты?



СПРОСИ «PC ИГРЫ»

? Объясните, пожалуйста, что означает слово «локализация» и надпись на коробке с игрой «документация на русском языке»?

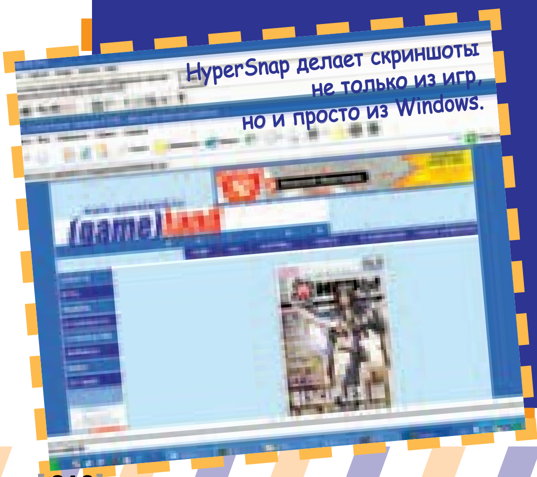
Михаил

! Под локализацией подразумевается профессиональный перевод текстового (а порой и звукового) содержания игры на русский язык, осуществленный с официального письменного согласия разработчиков, то есть по лицензии. Надпись «документация на русском языке» означает, что в коробке находится оригинальная англоязычная копия игры, но в комплекте с ней поставляется полностью переведенное руководство пользователя. В нем, как правило, представлена информация о проекте, системные требования, инструкции по установке и настройке.
Стараясь выпустить игру в России одновременно с западным релизом, наши издатели иногда ограничиваются лишь публикацией русскоязычного руководства. Почему? Читай дальше.

? Почему нельзя сделать так, чтобы оригинальная и локализованная версии игры выходили одновременно?

PUZO

! На вопрос отвечает **Максим Заяц**, менеджер по маркетингу компании **«Софт Клаб»**: «Разработчики – тоже люди, и на финальных стадиях создания игры они беспокоятся, прежде всего, об отлове последних багов и только затем – о проблемах локализации. У них банально нет времени на проверку работоспособности иноязычных версий, а без контроля качества запуск игры в продажу невозможен. Иногда удается отправить команду локализаторов в офис разработчиков, чтобы они приняли участие в тестировании оригинального проекта, а затем оперативно внесли все необходимые изменения в переведенный вариант. Но западные студии все равно часто не в состоянии обеспечить синхронный запуск англоязычной и русскоязычной версий. Впрочем, тенденции последнего времени выглядят весьма обнадеживающе: все больше локализованных проектов выходит одновременно (или незначительно позднее) с оригиналами».
Со своей стороны напомним о юридических препонах. Получить лицензию на локализацию той или иной игры заранее удается далеко не всегда. Часто наши компании приобретают права на перевод и распространение зарубежного хита в России уже после выхода проекта. В этом случае задержка неизбежна, и чем объемнее текстовое содержание игры (например, количество диалогов и всевозможных записей в ***The Elder Scrolls IV: Oblivion*** огромно!), тем больше времени требуется на качественную локализацию. Интересно, что западные проекты



HyperSnap делает скриншоты не только из игр, но и просто из Windows.

О НАБОЛЕВШЕМ

изначально включают в себя многоязыковую поддержку, предлагая пользователю самому выбирать, как игра будет с ним общаться: по-английски, по-французски, по-немецки и т.д. Поскольку до недавнего времени отечественный рынок электронных развлечений заграничными компаниями всерьез не воспринимался, интегрировать русские тексты в свой проект никто не хотел. Одной из первых нам протянула руку **Valve**: искрометная ***Half-Life 2*** вышла сразу в нескольких языковых вариантах, в том числе и на русском.

? На какую кнопочку нужно нажать, чтобы сделать скриншот, и куда эта картинка потом попадет?

Вика

! На самом деле никакой универсальной клавиши и тем более универсальной папки не существует, все зависит от того, с помощью какой программы снимается скриншот. В некоторых играх возможность «фотографировать» предусмотрена самими разработчиками, и «кнопочку» можно назначить в настройках управления. По умолчанию обычно стоит *PrintScreen* или одна из функциональных клавиш (с *F1* по *F12* в верхней части клавиатуры). Картинки оседают в директории с игрой или вместе с файлами сохранений, которые в последнее время любят помещать в папку «Мои Документы» (Мои Документы/Название_Игры или Мои Документы/Название_Издательства/Название_Игры).
Но проще применять независимые программы, например, ***Fraps*** или ***HyperSnap-DX Pro***. В них пользователь сам назначает клавишу для захвата скриншота и собственноручно указывает, куда сохранять картинки.



А вот драки в Matrix Online удались!

Обе утилиты можно найти на DVD этого номера. Правда, и Fraps, и HyperSnap – продукты категории Shareware, то есть бесплатно они работают с ущемлением ряда функций. Халявный Fraps, например, сохраняет скриншоты только в BMP-формате (из-за чего файлы с картинками занимают неоправданно много места на жестком диске), но, заплатив за регистрацию, ты «научишь» его работать со JPG и PNG. Мы постараемся осветить блок аналогичных утилит в рубрике **«Софт Тема»** одного из ближайших номеров.

? Как выбирается из всех правильных ответов на конкурс тот, автора которого вы наградите призом?

Станислав Стекольщиков

! Очень просто – посредством нестареющего «барабана удачи», то есть случайным образом.

? В 2004-ом году вы писали о первоклассной MMORPG *Matrix Online*. Прошел год, компания Ubisoft отказалась ее издавать, и где же игра теперь?

К.Георгий

! ***Matrix Online*** успешно стартовала весной 2005-ого года. **Ubisoft** действительно отказалась издавать проект, однако эстафету перехватила компания **SEGA Enterprises**. Другое дело, что такой «первоклассной», как намечалось, игра не получилась. Главные недостатки – однообразие действий и почти полное отсутствие оригинальных решений. Геймеры хоть и орудуют в современном городе, а не в магической вселенной, приемы используют те же, что и в классических фэнтезийных MMORPG. Например, вирус в Matrix Online есть ничто иное, как банальное заклинание. Узнать о проекте больше и скачать игру можно на официальном сайте по адресу thematrixonline. station.sony.com, а нашу рецензию ищи в семнадцатом номере.

? На дверце одного из шкафчиков в *SiN Episodes: Emergence* я обнаружил обложку журнала «Страна Игр». Откуда она там?!

5peakerWP



Бесплатная реклама на весь мир!

! Давным-давно, в далекой-далекой галактике... Короче, общалась как-то, лет восемь назад, редакция дружественного журнала «Страна Игр» («PC ИГРЫ» и «Страна Игр» принадлежат одному издательскому дому – **(game)land**) со знаменитым дизайнером **Ричардом Греем** (Richard Gray) по прозвищу **Levelord**. Стороны остались очень довольны друг другом, и в знак признательности Levelord, работавший тогда над уровнями первого ***SiN***, разместил на одном из столов в замке Элексис обложку «Страны Игр» с крупным планом главной злодейки (номер за октябрь 1998-ого года). Наши коллеги так очаровали мастера, что о той встрече он не забыл даже по прошествии восьми лет. Ричард повторно отдал дань уважения журналу в ***SiN Episodes: Emergence***. Обрати внимание – совершенно добровольно и без напоминаний! Скриншот с пресловутой обложкой из SiN можно найти в рецензии «Страны Игр» (декабрь 1998-ого, 32-ой номер), ну а картинка с изображением упомянутого шкафа тут как тут. Дружно благодарим за нее автора вопроса.

Есть вопрос, но ты не знаешь, кому его задать? Смело пиши нам на электронную почту ask@pc-games.ru или в редакцию по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, журнал «PC ИГРЫ» с пометкой «Спроси "PC ИГРЫ"». В каждом номере мы будем отвечать на самые интересные вопросы читателей!



ПО СТОПАМ ФРИМЕНА

В нашем сумасшедшем мире есть лишь две неизменные вещи: пенсия и конкурс в журнале «PC ИГРЫ». На этот раз десятка вопросов посвящена супершутеру Half-Life. Мы тщательно изучили игровой мир, пораскинули мозгами и общими усилиями придумали такое... В общем, если ты не сможешь разгадать все сразу — ищи подсказки в материале, посвященном *Half-Life 2: Episode One*. Добравшись до истины, не сиди сиднем, живо пиши на электронный ящик half-life@pc-games.ru или отправляй гонца по адресу 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «PC ИГРЫ». Тебя ждет модная клавиатура для шутеров — Flexiglow Cyber Snipa. Не успеешь до 30 июля — останешься с носом.





ВОПРОСЫ

1. Сколько дополнений вышло к первой части Half-Life?
А) 1
Б) 2
В) 3

2. Какое холодное оружие использует Гордон Фримен?
А) Фомку
Б) Разводной ключ
В) Нож

3. Как звали спецназовца из Opposing Force?
А) Эдриан
Б) Джон
В) Стивен

4. Чем отличается черный хедкраб от обычного?
А) Травит жертву ядом
Б) Летает по воздуху
В) За кусок мяса дает лапу

5. Кто затеял войну против землян?
А) Монстры из мира Xen
Б) Инопланетяне Combine
В) Доктор Брин и сотоварищи

6. Сколько видов оружия использует Фримен в Half-Life 2?
А) 11
Б) 7
В) 10

7. Что означает имя G-man?
А) Правительственный агент
Б) Гордон Фримен
В) Ничего не означает

8. Как зовут отца Аликс?
А) Эли
Б) Тупак
В) Гилберт

9. Сколько еще эпизодов Half-Life 2 планируют разработчики?
А) 3
Б) 2
В) 1

10. Кто такая Ламар?
А) Помощница злодея Брина
Б) Ручной хедкраб
В) Аликс в девичестве

КОНКУРС

Мы рады объявить о начале очередного этапа конкурса МЕГА-BESTSHOT, который, как всегда, проходит при поддержке компании ATI Technologies. В качестве главного приза фигурирует видеокарта *ATI X850XT*.

ЛЕТО – ЭТО...

Лето, как известно, время отпусков и каникул. Школьники, студенты, домохозяйки, служащие, рабочие и даже особо избранные игровые журналисты срываются с насиженных мест и отправляются на юга – погреться под солнышком и окунуться в моря-океаны. В общем, тема нынешнего конкурса – летние развлечения на воде. Что нужно сделать? Перечисляем по пунктам:

1. Снять как можно больше игровых скриншотов, посвященных всяческим водным забавам. Главное требование: на картинке обязательно должна быть вода (море, река, озеро, бассейн или даже приличных размеров лужа).

2. Придумать смешные подписи к картинкам.

3. Выслать по указанному адресу.

4. Верить в удачу и собственный талант.

Обладателем приза, как обычно, станет самый остроумный и плодовитый участник конкурса.

КУДА ПИСАТЬ

Отправляй картинки электронной почтой на **shot@pc-games.ru** или обычной, по адресу 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, **«РС ИГРЫ»**. И не забудь: картинки должны быть хорошего качества (разрешение не меньше 640x480 пикселей).

МЕГА-BESTSHOT #7





Арт-директор «РС ИГР» Евгений Сныткин – человек, прямо скажем, незаурядный. Нас в редакции он удивляет каждый день: то ребусы какие-нибудь загадывает, то головоломки с подковыркой, а теперь вот и для читателей придумал конкурс, и тоже не простой. Обрати внимание на корешок журнала. Видишь фрагмент картинки? Так вот, в течение шести месяцев там будет появляться новая часть головоломки. Твоя задача – догадаться, что за персонаж изображен на картинке, указать название игры, в которой его можно встретить, и отправить правильный ответ нам: электронной почтой на art-dir@pc-games.ru или с ямщиком по адресу 101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «РС ИГРЫ». Самый догадливый и расторопный читатель сможет целый год получать наш журнал совершенно бесплатно; занявшие вторые и третьи места выиграют полугодовую и трехмесячные подписки соответственно.
Не жди последнего фрагмента – пытайся распознать героя загодя.



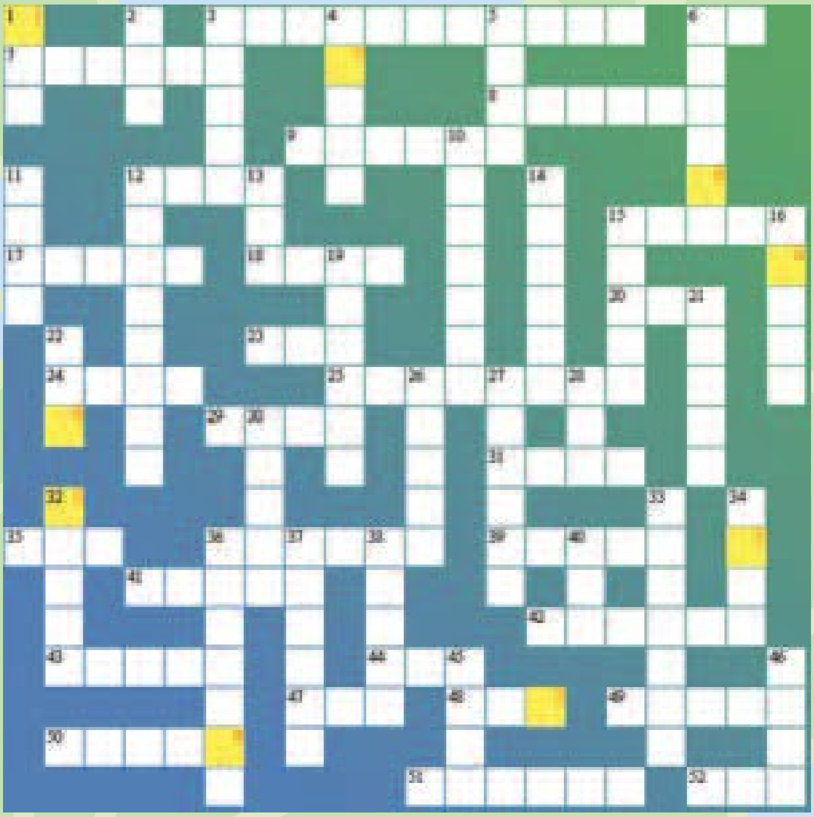
Зри в КОРЕНЬ!



КОНКУРС

ПРИЗОВОЙ КРОССВОРД

Традиционный кроссворд на игровую тематику. Среди отгадавших ключевое слово будут разыграны новинки от компании «1С». Асы, ответившие на все вопросы, получат суперприз. Кроссворд полностью составлен на английском.



ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

3. Двухмерная аркада начала 90-х про воина, зачищающего замки и подземелья от толп нечисти. Вышла практически на всех игровых платформах, в том числе и на PC.

6. Убийство одного игрока другим в MMORPG (аббревиатура).

7. Понятие из сетевых экшенов – урон, наносимый не прямым попаданием по игроку, а лишь задевающий его.

8. Раса в ***Age of Wonders II: Shadow Magic***.

9. Легендарная RPG-серия от не менее легендарной студии **Origin**.

12. Разработчики провального экшена **Breed**.

15. Создатели шизопараноидального квеста «**Ядерный Титбит**».

17. Эта студия создавала большинство проектов, имеющих в названии приставку «Sim».

18. Самая популярная подъемная конструкция в шутерах.

20. *** Mode – популярный в экшенах чит, дарующий бессмертие игроку.

23. Имя одного из самых известных мэтров компьютерной игровой индустрии. В начале 90-х трудился в **Apogee** и **Id Software**. Два года назад вместе с не менее именитым коллегой приезжал на Конференцию Разработчиков Игр.

24. Сумасшедший подрывник из ***Command & Conquer: Red Alert 2***.

25. Самое быстрое наземное средство передвижения в ***GTA3***.

29. ***The **** – Last Days of Gaia***: отличная ***Fallout***'образная RPG от немецкой студии **Silver Style Entertainment**.

31. Популярнейшая MMORPG от **Mythic Entertainment** (аббревиатура).

35. Родной мир инопланетян из ***Half-Life***.

36. Кто на КРИ 2004 составлял компанию человеку из вопроса №23?

39. Вместе с этим человеком Кейт Уолкер, главная героиня ***Syberia***, путешествовала по Европе в поисках Ганса Воральберга.

41. Один из крупнейших издателей игр. В последнее время заметно сдает свои позиции.

42. ******** Hill*** – одна из лучших survival horror-серий как на приставках, так и на PC.

43. Имя мощнейшей (50 уровня) темной эльфийки из ***Might & Magic 8: Day of Destroyer***. К концу игры мы сможем принять ее в партию.

44. Отличная Action/RPG 2000 г. от ныне покойной **Westwood**: обыкновенный американский паренек попадает в сказочную страну, где наводит порядок и разбирается со Хекубой.

47. Вспомни имя главного мудокена (мы не ругаемся, это разработчики такое слово придумали!) из вселенной ***Oddworld***.

48. Графический стандарт в играх середины 80-х годов. На смену ему пришел VGA, а еще позже – SVGA.

49. Desert ***** – популярнейший крупнокалиберный пистолет израильского производства. Встречается во многих играх.

50. Возлюбленная Мэрлина из ***Age of Wonders 2: The Wizards Throne***.

51. Класс в AD&D.

52. Главный герой одного из лучших квестов **Lucas Arts** – ***Full Throttle***.

ПО ВЕРТИКАЛИ:

1. Скорострельная снайперская винтовка из ***Delta Force Black Hawk Down: Team Sabre***.

2. Имя главного героя ***Carmageddon***.

3. Одна из воюющих сторон в ***Command & Conquer: Generals***.

4. Представители этой фэнтезийной расы, согласно мифам и сказаниям, обычно охраняют мосты и требуют дань с проходящих путников (ответ в ед. числе).

5. Имя умершей владелицы фабрики игрушек из ***Syberia***.

6. Обычно в экшенах этот тип оружия «повешен» на цифру «2».

10. Город, в котором разворачиваются события «***Саботажа***».

11. И вновь Syberia: назови имя умалишенного мальчика, встречающегося в игре.

12. Раз в несколько лет эта студия выдает нетленные шедевры. Единственный разработчик, от которого можно ждать чего угодно, но только не плохой игры.

13. Фамилия одного из секретных агентов израильской разведки Shin Bet в ***Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow***.

14. Фамилия главных героев ***Deus Ex*** и ***Deus Ex: Invisible War***.

15. ******** – Make It Big!*** – довольно неплохой менеджер казино.

16. В этом городе развивались события всех трех частей добротного survival horror-экшена шестилетней давности.

19. ***Nitro ********* – неудавшаяся попытка южнокорейских разработчиков повторить успех ***Serious Sam***.

21. Известнейший судья из будущего: был замечен на страницах комиксов, телеэкранах и, конечно же, мониторах.

22. Создатель самых лучших стратегий в мире (имя).

26. Этот человек работал в **Shiny, Maxis, Blizzard, BioWare, Interplay**, и во множестве других игровых компаний. Его имя есть в самом начале вступительного ролика Fallout.

27. Основная альтернатива графическому ускорителю GeForce.

28. Прикольный квест конца 90-х про похождения придурковатого пришельца на Земле.

30. В ***Doom*** она бывает синей и зеленой.

32. Разработчики обеих частей ***Homeworld***, ***Impossible Creatures*** и ***Warhammer 40.000: Dawn of War***.

33. Очкарик с монтировкой.

34. Известная игровая серия от **Sierra** про бравых спецназовцев.

36. Создатели великолепной ***Simpsons Hit & Run***, своеобразного GTA-клона.

37. Издатель ***The Suffering***.

38. Самая очаровательная вампирша, которую только можно встретить в компьютерных играх.

40. Серия адвенчур про агентов ЦРУ.

45. Вопрос для фанатов ***Might & Magic***: назовите планету, на которой происходят события всех игр серии, начиная с четвертой части.

46. В какого персонажа превращался восьмилетний Билли Блэйз, надевая желтый футбольный шлем из одноименной игры от Apogee?

КУДА ПИСАТЬ

Ответы принимаются по электронной почте **crossword_31@pc-games.ru**, а также обычной почтой по адресу: 01000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, **«PC ИГРЫ»** (укажите на конверте слово «КРОССВОРД»). **ВНИМАНИЕ!** Конкурс продлится до 1 августа 2006 года включительно.


С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ
СТАЛО
СКУЧНО?
Играй просто!
GamePost
PlayStation 2 (Slim) RUS
$175.99
GameCube
$139.99
Xbox 360 Video Game System (Fully-Loaded)
$549.99
PSP (EURO) value pack
$269.99
Game Boy Micro (розовый)
$129.99
Nintendo DS Dualscreen
$169.99
НЕ ПОРА ЛИ
СМЕНИТЬ ИГРУ?
* Огромный выбор компью-терный игр
* Игры для всех телевизионных приставок
* Коллекционные фигурки из игр
WarCraft III Action Figure:
Ticondrius
$42.99
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST

ИТОГИ КОНКУРСА



ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ НА ВСЕ ВОПРОСЫ – «Б».

ПУТЕШЕСТВИЕ ДЛИНОЮ В ЖИЗНЬ

The Elder Scrolls IV: Oblivion впору называть народной игрой. В конкурсе, посвященном этому проекту, приняло участие рекордное количество человек. У нас почтовый сервер чуть не накрылся от такого потока писем. В результате оказалось, что аж двести двенадцать читателей правильно ответили на все вопросы конкурса. А приз-то всего один! Пришлось запускать барабан удачи… В лотерее победил **АЛЕКСАНДР РУМЯНЦЕВ** из Ярославля, который будет теперь щеголять в толстовке от игрового ресурса 1up.com и хвастаться модной походной сумкой с символикой этого сайта.

А мы хотим пожелать Александру удачи! Она ему понадобится – оставшиеся с носом претенденты на главный приз теперь знают его приметы…

ПОРА РАЗВЕСИТЬ УШИ!











3 МЕСТО



2 МЕСТО



1 МЕСТО

В майском номере мы просили тебя сделать снимки своей комнаты и отправить их нам. Фотки мы получили и хотим сказать вот что: «Карамба! После таких картинок хочется не то что колонки, консервы и теплые вещи читателям подарить!»
Занявший третье место, Просяк Константин прислал фотографию рабочего стола. Мы крутили ее и так, и эдак, но компьютер так и не углядели. Пустив скупую мужскую слезу, отправляем ему колонки SVEN MA-230. Надо же с чего-то начинать.
Второе место занял Никитин Алексей. Его изобретательности позавидовал бы сам Леонардо Да Винчи. Вместо новых обоев он заклеил стены постерами из игр. И впрямь, зачем лишний раз тратиться? Увы, писать книгу «Код Никитина» нам некогда; взамен высылаем ему акустику SVEN SPS-855.
Ну, а первый приз заполучил Гончаров Владимир. Точно Диоген в бочке, отчаянный геймер поселился в крохотном закутке без воды и пищи. Из самого необходимого только верный ноутбук, подушка для защиты от геморроя и, конечно же, несколько номеров Правильного. Крепись, Владимир, скорым поездом отправляем тебе могучую систему SVEN NT-480.

ИТОГИ КОНКУРСА



ИТОГИ КОНКУРСА

ОТДЫХАЙ ВМЕСТЕ С HIS!

Не устаем повторять: активно участвуй в конкурсах, и тебе обязательно улыбнется удача. Не подфартило в этот раз? Непременно повезет в следующий. Сегодня колесо фортуны указало на двух счастливчиков – ДМИТРИЯ СТАРОСТЕНКО и читательницу, скрывающуюся под ником PRETTY GIRL. Они правильно ответили на все вопросы этого конкурса и стали обладателями отличных видеокарт от компании HIS. Дмитрию достается *X1900*, а Красотке – *X1600*.

А вот и правильные ответы:

1. а
2. г
3. г
4. б
5. в

ВЫИГРАЙ ОКНО В МИР!



Краткость – как известно – сестра таланта, а потому не будем растекаться мыслью по древу. Как ни хотелось нам оставить себе семнадцатидюймовый жидкокристаллический чудо-монитор *Viewsonic VX724* (время отклика – 3 мс!!!), придется все-таки с ним расставаться. Барабан удачи беспристрастно выбрал победителя – АЛЕКСЕЯ СУХОТИНА, правильно ответившего на все вопросы нашей викторины. Поздравляем Алексея, а всем остальным советуем не отчаиваться – конкурсов в этом номере полным-полно. Участвуйте в них, и будет вам счастье!

Правильные ответы:

1. в
2. б
3. в
4. а

ViewSonic
the choice of professionals

ИТОГИ КОНКУРСА





МЕГА-BESTSHOT #5



Так уж получилось, что мы подводили итоги 5-го раунда нашего постоянного конкурса МЕГА-BESTHOT 6 июня 2006 года, то бишь 06.06.06. В этот дьявольский день (666 – число зверя) вне конкуренции был улыбающийся Люцифер. И нам чертовски приятно вручить приз – видеокарту *ATI Radeon X1300* от компании ATI Technologies – москвичу Алексею Астреину, приславшему нам эту картинку.

ИТОГИ КРОССВОРДА №29

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

Подписка на **«PC ИГРЫ»** достается **Евгению Карабуту** из Уфы. Наши поздравления!

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:
1 CATACOMBS
4 ELMO
6 HELP
9 BOMBER
11 STRONGHOLD
12 XABRE
15 CAIN
16 PAYNE
18 MIGHT
20 BURNS
22 DEJAVU
24 BOT
26 GOOKA
27 WEDGE
28 DEVIANT
29 SPADE
33 ONSLAUGHT
35 LIFE
36 OBLIVION
37 GRIMSDOTTIR
40 MAGGOT
45 ANNO
46 HENRY
47 NODE
48 EA
49 FAQ
50 TOCA

ПО ВЕРТИКАЛИ:
2 AMBER
3 BURTON
5 MULLINS
6 HEXEN
7 LA
8 EGG
9 BOX
10 MOHARN
13 BETRUGER
14 ECHELON
17 ARIBETH
19 MDK
20 BLADESTORM
21 SQUARE
23 JPEG
25 TICK
30 SIN
31 GECK
32 UPGRADE
34 NAMCO
35 LOL
38 DODO
39 THIEF
41 ANNA
42 GAIA
43 THQ
44 ROC



КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО: CRASHDAY



MAXI tuning
WWW.MAXI-TUNING.RU
RUSSIAN EDITION
ОН только что прочел MAXI tuning
480 СИЛ!
В продаже с 7 июля

Слово команды дисков



Самое важное, о чем нельзя молчать: на диске тебя ждет огромный репортаж с главной на планете игровой выставки. Он включает не только рассказ о самых сочных новинках E3, но и интервью с отечественными и зарубежными разработчиками игр, обзор самых перспективных сетевых проектов грядущего года, видео-экскурсию по стендам выставки, а также – кое-что на сладкое... И ещё – большую фотогалерею из снимков (с поясняющими подписями!), сделанных нашими корреспондентами на E3.

Продолжая тему видео, сообщаем, что мы поместили на диск концовку репортажа с **Gameland Award 2**. К сожалению, та версия репортажа, которая пошла на диск к пятому (майскому) номеру журнала, оказалась с дефектом – она обрывалась за 10 минут до окончания церемонии. Мы приносим свои извинения. Теперь «пропавшая» концовка – перед вами, и вы можете узнать, чем закончилось грандиозное действо, происходившее 25 февраля в Центральном Академическом Театре Советской Армии.

Мы по-прежнему ждем от вас писем с комментариями по новой оболочке диска. Мы делаем все, что в наших силах, чтобы на диске не осталось недочетов и «глюков», но без твоей помощи нам все равно не справиться! Присылай свои пожелания, советы, рекомендации и вопросы насчет оболочки на адрес **disk@pc-games.ru**. Ну а тех, кто любит получать обратную связь быстро – приглашаем на наш интернет-форум на сайте **www.gameland.ru**. Команда диска во главе с Семёном 'sem4' Чириковым с радостью ответит на твои вопросы и примет все пожелания к диску в режиме реального времени.

Теперь у тебя есть еще одна причина посещать наш сайт. Как ты, наверное, заметил, информация в **«Содержании DVD»** не всегда на 100% соответствует тому, что реально находится на дисках. Все дело в том, что диски сдаются на несколько дней позже, чем сам журнал. Иногда за эти несколько дней кое-что меняется. Например, внезапно выходит демка хитовой игры, и не выложить ее на диск – преступление. Или свежего видео вдруг оказывается больше, чем можно было предположить. Поэтому во имя того, чтобы на диске было самое ценное, нам подчас приходится убирать чуть менее ценные файлы и материалы. Если мы что-либо убираем, то ставим в соответствующие разделы диска текст, объясняющий конкретные причины такого решения. Но это все присказка. Сказка – а точнее, правда - такова: теперь на сайте **www.gameland.ru** будет регулярно появляться **обновленное, стопроцентно точное «Содержание DVD»** – за неделю перед поступлением журнала в продажу. Так что, заходя время от времени на сайт и читая обновленное «Содержание», ты будешь точно знать, что именно окажется на дисках к свежему номеру.

По многочисленным просьбам после небольшого перерыва на диск вернулся раздел **«Юмор»**. Теперь ты найдешь там еще больше разнообразных приколов.

P.S. Не забывай присылать собственные творения – раздел **«Работы читателей»** не должен пустовать!

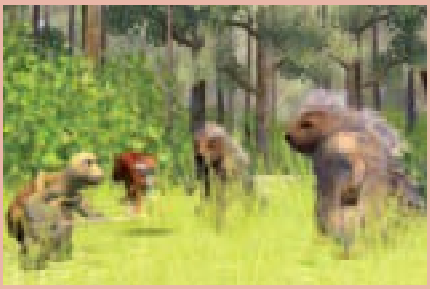
Hitman: Blood Money



Продолжение приключений наемного убийцы. Главный герой вновь работает на агентство ICA, которое почему-то стало слишком часто терять своих сотрудников. Связь с работодателем утеряна, агент 47 понимает, что теперь он является объектом заказа на убийство. В *Hitman: Blood Money* тебе выплачиваются деньги за совершенные преступления, которые ты сможешь тратить на оружие и подкуп «нужных» людей.
Игра использует новый графический движок *Glacier*, позволяющий окунуться в реалистичный и интерактивный мир игры. Что касается арсенала вооружения, то он значительно пополнился новыми видами автоматов, различных взрывчаток и даже бытовыми предметами. Но не думай, что для удачного прохождения миссии тебе предстоит просто всех перестрелять, охранники стали более «сообразительными», даже капля крови на твоей одежде может нарушить все планы.
Демоверсия содержит первую миссию игры – «Смерть Шоумена». Ты должен будешь уничтожить владельца парка развлечений, по вине которого погиб сын твоего заказчика.



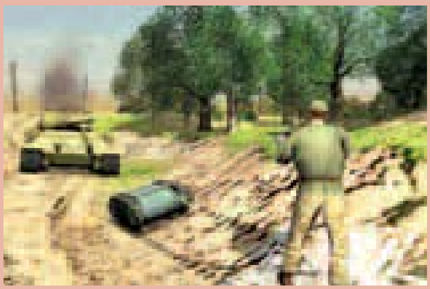
Over the Hedge



Анимационная игра, основанная на мультипликации студии DreamWorks. Окунись в аркадные приключения четырех персонажей: RJ – енота, Verne – черепахи, Hammy – белки и скунса – Stella. Основная задача – прорваться сквозь препятствия и попасть в дом, чтоб набить свое брюхо едой. Вооружившись подручными средствами, такими, как, например, хоккейные клюшки, ты должен будешь решить многочисленные загадки, участвовать в минииграх и многое другое. «Лесной братве» будет не так просто проникнуть в людские дома, тут и злые собаки, и сигнализационные установки и даже ловушки, замаскированные в садовых восковых гномиков.
В демоверсии тебе предстоит поиграть за енота и черепаху. Ты должен будешь, пробираясь через дворы, встречаться с персонажами игры и выполнять их причудливые просьбы.



Rush for Berlin



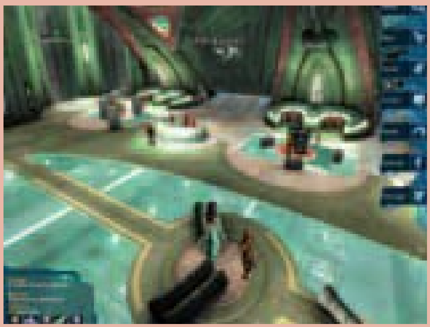
Военная стратегия в реальном времени, проходящая на полях сражений Второй Мировой Войны. Ты сможешь воссоздать знаменитые события, несмотря на то, что большинство сцен основывается на исторических фактах, тебе предоставляется шанс поменять ход войны. В игре доступно четыре стороны: немецкие войска, британские силы, американские военные или красная армия. Важная роль уделяется тактическим приемам и хитрым комбинациям. Неплохо прописан искусственный интеллект. Стоит отметить отличную графику, превосходно выглядят игровые модели танков и пехоты, фотографическое качество окружающих объектов, неплохая анимация взрывов. В игре более 100 боевых единиц, от солдат до транспортных средств. Солдаты могут управлять машинами и прятаться в зданиях. Демоверсия содержит одну миссию за немецкую сторону.



Darkstar One



Космический авиасимулятор, действие которого происходит в обширной и таинственной вселенной. Большая межгалактическая война закончена, и вроде бы наступил мир, но есть те, кто стремится нарушить спокойное существование жителей вселенной. Во всей этой суматохе герой игры – молодой пилот эскорта Кэрон Джарвис – обнаруживает ключ к тайне, который его убитый отец очевидно скрывал. Неизвестная технология, которая скрыта в пределах ***Темной Звезды***, возможно, разрешит галактический конфликт. Управляй звездным истребителем в завораживающих космических баталиях. Существует система усовершенствования летательного аппарата, от различных ускорителей до сверхмощных пушек и лазеров. Достойная графика, отлично прорисованы игровые модели космических кораблей. В демоверсии доступна одна из миссий игры.





E3 2006

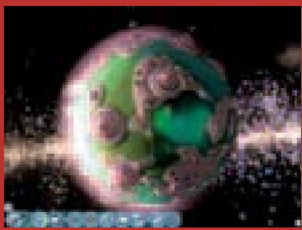
Ты уже, наверное, прочитал подробный отчет Даниила Леви об **Electronic Entertainment Expo** в нашем журнале. Но – лучше один раз увидеть, чем сто раз прочитать! Твоему вниманию предлагается масса видеоматериалов с крупнейшей игровой выставки года. Кроме того, делегация **«PC ИГР»** отсняла в Лос-Анджелесе репортаж, который дает полное представление не только о показанных на E3 играх, но и о самом мероприятии. Ты увидишь Los Angeles Convention Center, где на 540 тысячах квадратных футов расположилось около 400 стендов фирм-участниц со всего света. Порой выставочные площади привлекали куда больше внимания, чем демонстрируемые на них проекты. Выставка прошла с помпой и размахом, что уж говорить! Смотри, слушай, изучай материалы о самых ожидаемых проектах, благо информации в этом номере просто уйма. Мы старались!



ВИДЕО С E3

Spore

Необычайно сложно определить жанровую принадлежность этого проекта. Уилл Райт вместе со своей командой готовит, ни много ни мало, симулятор жизни. Не человеческой, а жизни в целом. Мы проследим все этапы развития живых организмов – от простейшего одноклеточного и до венца эволюции – homo sapiens, которые под конец игры устремятся покорять космос. Игра сочетает в себе самые разные жанры – и аркаду в стиле *PacMan* (на «одноклеточном» этапе), и симулятор бога (когда придется объединять существа в племена), и даже космическую стратегию. Сомневаешься, как можно реализовать эту, казалось бы, невыполнимую задумку? Смотри наше видеопревью!



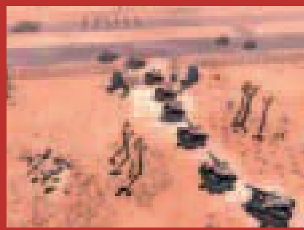
Battlefield 2142

Продолжение суперпопулярного сетевого экшена. Действие игры перенесется на сто с лишним лет вперед, но суть останется прежней – есть большая карта, множество военной техники и десятки игроков, разделенные на две противоборствующие команды. На поле боя выйдут оснащенные футуристическим оружием солдаты, а привычные танки и БМП сменятся огромными шагающими роботами и другой техникой будущего. Разработчики собираются увеличить число игровых режимов, добавить продвинутую систему рейтингов и, разумеется, доработать графический движок. В общем, совсем скоро нас ждет очередная часть лучшего командного шутера современности.



Command & Conquer: Tiberium Wars

Сторонники GDI и NOD могут ликовать, **Electronic Arts** принялась за разработку новой части одной из самых великих RTS-серий 90-х годов! Яростные сражения за тибериум, ролики с участием людей-актеров, закрученный сюжет – словом, все то, за что мы любили ***C&C***, обещано и в ***Tiberium Wars***. Добавится и третья сторона – пришельцы, из-за которых начнется новая глобальная война. Оказывается, тибериумная руда – ни что иное, как материал для терраформинга земли под нужды инопланетян. Силы GDI начнут борьбу с иноземными интервентами, а нодам новая война только на руку – под шумок они хотят воскресить своего лидера Кейна.



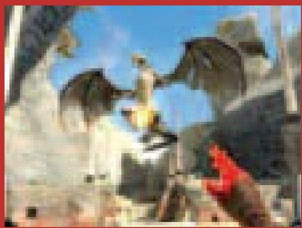
Crysis

Crysis – самый технологически навороченный проект, показанный на E3. Кудесники из **Crytek** продолжают славные традиции ***FarCry***. Колоссальных размеров уровни, тонны оружия и транспортных средств, божественно красивая графика – все это будет в их новом творении. Сюжет игры крутится вокруг конфликта вооруженных сил Кореи и США. В один прекрасный момент эти страны отправили свои спецотряды к таинственному объекту, который свалился на райский тропический остров прямо из космоса... Вскоре столкновение интересов двух государств перерастает в войну с агрессивными инопланетянами. Разобраться во всей этой чертовщине сможет лишь один человек – наш главный герой.



Dark Messiah of Might & Magic

Прелюбопытный экшен от первого лица с элементами RPG, в основе которого лежит популярный фэнтезийный сеттинг. Игра создается на движке Source («мотор» ***Half-Life 2***) и на всю использует его возможности. Разработчики (студия **Arkane Studios**, ответственная за отличную RPG ***Arx Fatalis***) стараются сделать геймплей максимально разнообразным – для решения многих задач придется использовать особенности местности. Врагов можно не только шинковать мечом или «поджаривать» магией, но и скидывать на супостатов завалы камней, обрушивать мосты под их ногами и изничтожать массой других оригинальных способов.



F.E.A.R. Extraction Point

F.E.A.R. Extraction Point развивает события оригинала. Сюжет продолжится с того момента, где закончилось действие первой части. Город разрушен, а девочка Альма продолжает скитаться по миру, сея хаос и смерть. Мало того – она обзавелась друзьями себе под стать. Главному герою предстоит уничтожить опасного призрака. Разработчики обещают, что на новых территориях встретятся монстры и пострашней. Однако расширенный арсенал вооружения поможет справиться со всей этой нечистью. Настораживает одно – студия **Monolith** исполняет роль наблюдателя. Удовлетворит ли детище **TimeGate Studios** поклонников F.E.A.R. Extraction Point – пока вопрос открытый.



ВИДЕО С E3

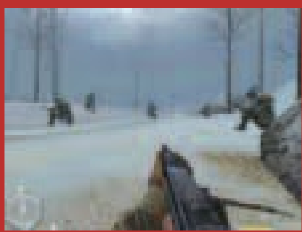
Gothic 3

Релиз проекта уже много раз откладывался, но на то есть веская причина – **Piranha Bytes** хочет отполировать свое творение до блеска. Охотно верим – первые две «Готики» были подлинными шедеврами. Новая история про нашествие кровожадных орков, еще больший (по сравнению с предыдущими частями) игровой мир, измененная система магии, сотни нелинейных квестов, очень симпатичная графика... В борьбе за звание лучшей RPG 2006 года ***Gothic 3*** способна вырвать пальму первенства у самого ***TES4: Oblivion***. Не веришь? Читай развернутое превью в этом номере и смотри ролик на диске. Ждать осталось не так уж и много – игра должна выйти осенью сего года.



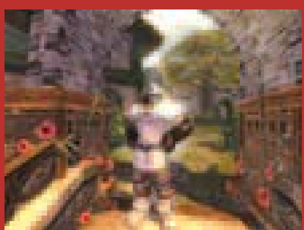
Call of Duty 3

Снова Вторая Мировая, снова мы будем травить фашистского зверя на протяжении многих уровней, играя то за союзников, то за СССР. Несмотря на то, что в предыдущих версиях ***Call of Duty*** мы занимались тем же самым, третью часть этого псевдоисторического экшена все равно ждешь с нетерпением. Хотя бы потому, что графика сделала очередной семимильный шаг вперед, а количество различных невероятных спецэффектов возросло на порядок. Судя по тому, что показано в ролике, в ***Call of Duty 3*** можно будет биться с врагом не только при помощи оружия, но и врукопашную. Причем здешний контактный бой на голову превосходит то, что мы видели в ***F.E.A.R.***



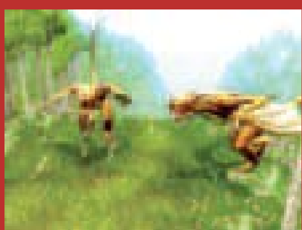
Fable 2

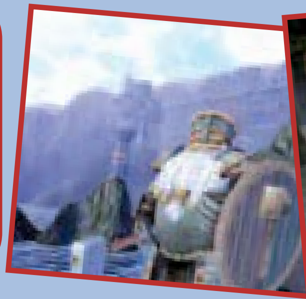
Студия **Питера Молине** в очередной раз обещает перевернуть каноны жанра RPG и сотворить нечто доселе невиданное. Геймплей второй «Фэйбл» будет похож на оригинал, однако добавится несколько новых занятных фишек. Например, разработчики хотят реализовать обещанную еще в предыдущей части систему развития окружающего мира: в трейлере показано, как на месте глухой деревушки со временем возникает крупный город. Также будут доведены до ума многие интересные идеи первой ***Fable***, особенно изменение облика героя в зависимости от его поступков. Действие игры перенесется в более позднюю эпоху, хотя привычные маги и закованные в латы воины никуда не денутся.



Neverwinter Nights 2

Долгожданный сиквел одной из лучших ролевых игр 2002 года. Правила Dungeons & Dragons 3.5 редакции, эпический сюжет, обновленный графический движок (архаичная «Аврора» наконец-таки уступила место более молодому приемнику – «Электрону») и развитая система взаимоотношений между персонажами в партии (член группы способен даже в приступе ярости напасть на героя, если тот его чем-то сильно прогневит!) – у игры есть все козыри, чтобы повторить успех первой части. Сообщим радостную весть для модмейкеров: дополнения к первой ***Neverwinter Nights*** подходят и для второй части. Разве что карты местности придется переделывать заново.





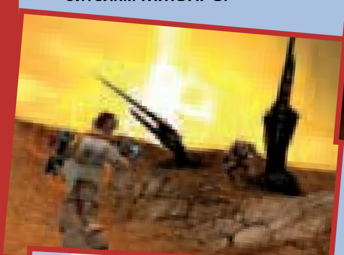


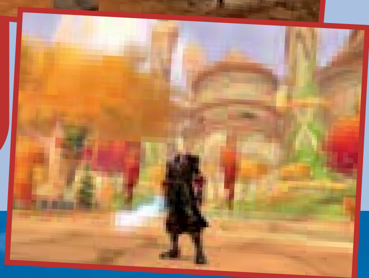
ОНЛАЙН

Хороших MMORPG на выставке было представлено довольно много – отсюда и рекордное число роликов для нашего раздела **«Онлайн»** – аж восемь штук: ***Dungeon Runners, Lord of the Rings Online, Huxley, Gods & Heroes, Sun, Tabula Rasa, World of Warcraft: Burning Crusade, Warhammer Online: Age of Reckoning***. Особого внимания заслуживают два последних проекта.

World of Warcraft: Burning Crusade – адд-он к монументальной MMORPG. **Blizzard** добавит в мир Азерота «страну запорталья» – Outlands, населенную демонами Пылающего Легиона. Орда и Альянс получат по новому классу, а максимально возможный уровень развития поднимется до отметки в «70». И это не считая сотен других нововведений и изменений, которые привнесет с собой данное дополнение.

Warhammer Online – онлайновая RPG, в основу которой положен сеттинг «Боевого Молота». Игра будет интересна не только фанатам Warhammer: масштабные PvP-сражения, отличная графика, множество приятных геймплейных фишек (типа возможности сбора трофеев на поле брани) наверняка придутся по вкусу и просто любителям MMORPG.





ИНТЕРВЬЮ

Интервью в этом месяце тоже в избытке – одиннадцать роликов. Они делятся на две основные группы – беседы с известными личностями игровой индустрии (которые рассказывают о своей профессиональной деятельности) и интервью с разработчиками конкретных проектов (внимание заостряется непосредственно на играх, а не на людях).

К первой категории относятся видео с: Томом Холлом (**King Isle Studios**), Робом Эткинсом (**Ritual Entertainment**), Ричардом Греем (также Ritual Entertainment), Яном Левингстоуном (**Eidos**).

В роликах второй категории рассказывается о ***Battlefield 2142, Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent, Company of Heroes, Dark Messiah of Might & Magic, Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow, Star Trek Legacy***.

Бонус-материал – интервью с владельцем магазина Gameland в Италии – да-да, в наших планах захватить власть по всему миру!





Orbiter v.06.05.04

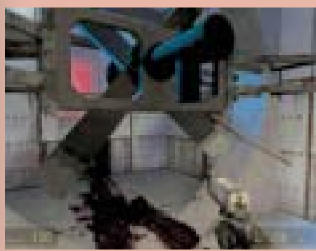


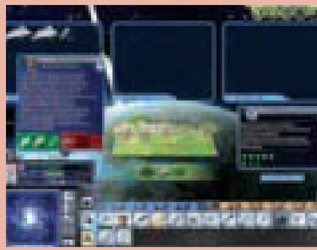
Жанр космосимов не так уж и разнообразен, как может это показаться. Дело в том, что настоящих космосимов, тех, что симулируют реальную технику, единицы. И среди них есть игра, которая является безусловным лидером, – ***Orbiter***. Бесплатное творение **Мартина Швайгера**, в миру – ученого с докторской степенью, работающего в области медицины, давно стало настоящим эталоном жанра. Тем, кто любит игры вроде ***Wing Commander***, Orbiter вряд ли придется по душе. В этой игре нет миссий по уничтожению армад противника, зато есть вещь, которую в Wing Commander ты вряд ли найдешь, – реализм. Реализм во всем, начиная с изображения космоса и заканчивая всевозможными системами управления. При этом хардкорность отнюдь не отводит на второй план графическую составляющую. Orbiter в максимальных настройках способен затмить подавляющее большинство игр на космическую тематику. Но главной прелестью Orbiter является ее открытость: любой желающий может создать дополнение к этой игре. И дополнениям этим нет числа.



Half-Life 2

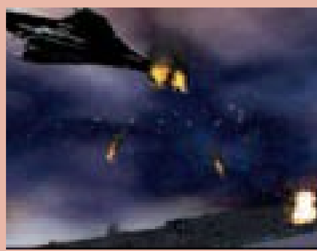
Создатели модов для ***Half-Life 2*** порой выпускают необычные вещи. Не так давно ты мог видеть модификацию Eclipse, где единственным оружием был телекинез. В этот же раз мы предлагаем еще более необычную вещь – ***Absence v1.0***, мод, превращающий ***Half-Life 2*** в самый натуральный квест, где оружия вообще не предусмотрено. Также ищи на диске две неплохие карты для одиночного режима игры – ***Hill Valley 2015*** и ***Rubicon***.

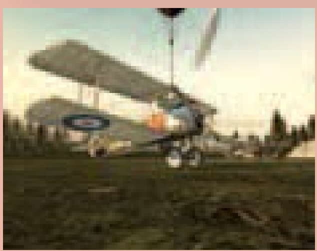




Star Wars Empire At War

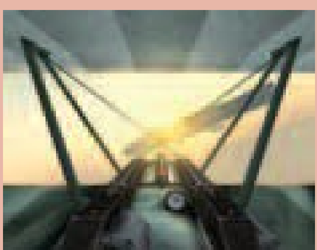
Тебя ждет мод ***Realistic Re-Scale***, созданный для улучшения космических битв. Прежде всего, фанаты задали нормальные размеры всем кораблям. Изменены показатели здоровья для лазерных и ионных батарей на больших кораблях. Сами карты космических сражений стали больше, увеличились размеры планет (чтоб вы почувствовали масштаб), а всяких астероидов и прочего космического мусора поубавилось.

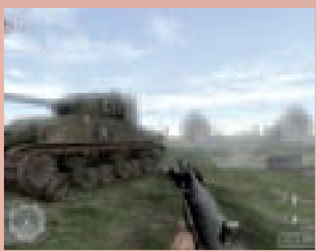




Battlefield 2

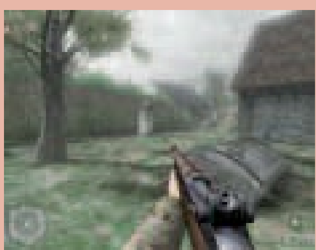
Помимо ***Operation Peacekeeper v.0.1d***, на наш диск попала еще одна занятная модификация. ***Battlefield 1918/2 Airshow V2***, тестовая версия перспективного мода ***Battlefield 1918*** содержит в себе часть самолетов, которые будут доступны в полной версии, а также несколько карт, на которых их можно протестировать. Создатели данной модификации в качестве темы для своего детища выбрали Первую мировую, и в ней они знают толк.



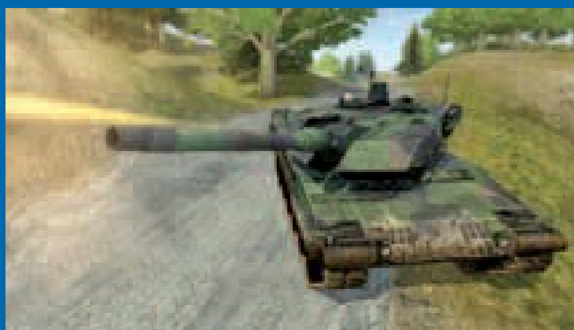


Call of Duty 2

Появление патча версии 1.2 стало для поклонников ***Call of Duty 2*** чем-то вроде сигнальной ракеты. Иначе и не объяснишь, почему после его выхода карты стали выходить пачками. В этот раз мы приготовили 10 карт: ***mp_Battlelines, mp_Boneville France, mp_Chateau le Castel, mp_Das Schlumpfdorf, mp_Desert Snipe, mp_Fortified Village v2, mp_GOB Rats, mp_Hell's Keep Night, mp_Owned*** и ***mp_Valley of the Kings beta***.



Operation Peacekeeper v.0.1d

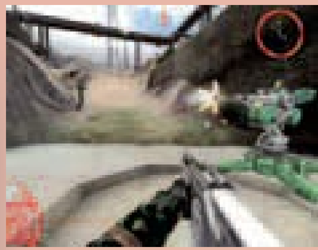


Как показывает практика, со времени появления игры на прилавке и появления первой по-настоящему крупной конверсии для нее проходит немногим меньше года. Так было с ***Battlefield Vietnam***, то же самое наблюдалось и в отношении ***Half-Life 2***, ситуация с ***Battlefield 2*** точно такая же. Май стал для коммьюнити Battlefield 2 месяцем потрясений: на свет появилось сразу четыре крупных конверсии, и особо среди них выделяется ***Operation Peacekeeper v.0.1d***. Любителям Battlefield Vietnam этот мод хорошо знаком: по популярности он в свое время уступал лишь ***Point of Existence***. Основной идеей Operation Peacekeeper является гипотетическая война между Сербией и силами KFOR, которые целиком и полностью представлены Бундесвером (армия Германии). Как и раньше, Operation Peacekeeper отличается очень качественной проработкой как техники и оружия, так и карт, по ряду показателей мод превосходит сам Battlefield 2. И это лишь первая, фактически тестовая версия! У поклонников Battlefield 2 лето явно будет горячим...

CTDP F1 2005

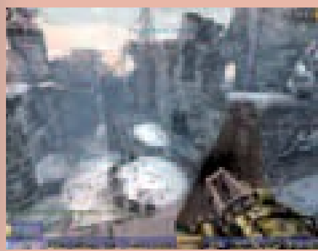


После появления достойного наследника в виде *rFactor* старушка *F1 Challenge '99-'02* должна была уйти на покой. Но поклонники этой игры придерживаются совсем иного мнения: для игры, выпущенной три года назад, продолжают стабильно выходить моды. rFactor пока не может сравниться с такими работами ни масштабами, ни размерами. В этот раз одним из ключевых модов на нашем диске стал *CTDP F1 2005 v.1.0*, посвященный прошлогоднему сезону Формулы-1. Команда **CTDP** успела заработать себе репутацию создателя одних из лучших формульных модификаций, и эта работа лишнее тому подтверждение. В *CTDP F1 2005 v.1.0* воспроизведены все машины и команды прошлого сезона, причем по детализации штатные болиды *F1 Challenge '99-'02* им и в подметки не годятся. Помимо этого, воспроизведены и все трассы чемпионата, включая новейший трек в Бахрейне. После всего этого грех удивляться, почему мод весит больше 400 мегабайт. Также ищи на диске весьма увесистый патч к этому замечательному моду.



Unreal Tournament 2004

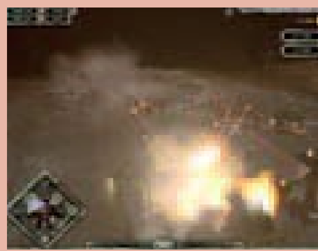
В первую очередь, советуем тебе взглянуть на *Defence Alliance 2 Beta1.5*, обновленную версию модификации, созданной по мотивам *Team Fortress*. Не менее интересен и раздел карт, которых набралось два десятка. Традиционно режим Deathmatch является самым популярным среди картостроителей, но в этот раз набралось и четыре карты для режима Onslaught, особенно советуем попробовать *ons_Warlords*.





Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault

Поклонники *Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault* вряд ли будут разочарованы. Карт в этот раз всего шесть, зато модов – три штуки. Появился мод, добавляющий Некронов. Также ищи на диске *Closer to Codex: Firestorm 1.1*, мод с новыми юнитами. Напоследок рекомендуем мод *Night Shift v1.0*, перерабатывающий карты Winter Assault для любителей ночных боев.

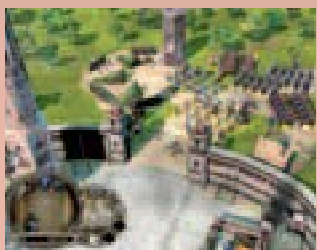




rFactor

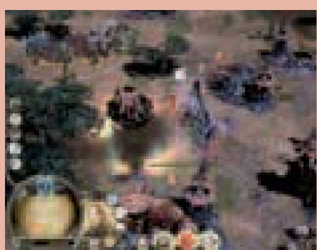
Создатели модификаций для *rFactor* работают поистине стахановскими темпами. На этот раз в подборку попало четыре мода: *Craftsman Truck MOD v.1.0, F1 Champions v.1.05, McGregor Porsche GT3 Challenge* и *Seat Leon Challenge & Privateers Mod*. Наибольший интерес вызывает *F1 Champions v.1.05*: Это первый более-менее полноценный мод для rFactor, посвященный Формуле-1, для полного счастья не хватает лишь трасс.



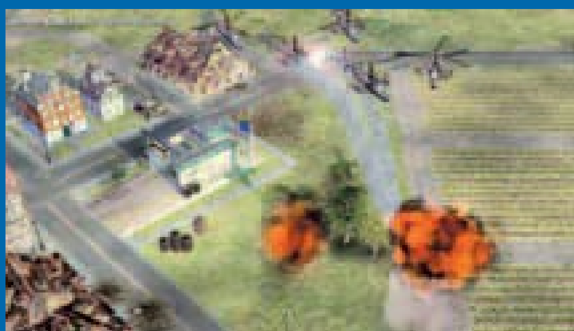


The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II

Продолжение *LOTR: The Battle for Middle-earth* коммьюнити встретило на ура. В этом ты можешь убедиться, взглянув на карты, которые мы в этот раз предлагаем: *BFME2 Xnode Map Pack, Bridge of Khazad-Dum, Demmig, Hobbit Hills Golf & Country Club, Minas Tirith The White City, South Anduin, The Forlands, The Great Walls Of Wosnor, The Land of Medraillia* и *Tirion*.



Rise of the Reds Public Beta 1.0



Встречайте наших! Не веселых русских из *Red Alert III*, а настоящую Российскую армию с десантниками, вертолетами и сверхтяжелой осадной артиллерийской установкой (такое вот у нас супероружие – конкретная штука, надо сказать). В *Rise of the Reds* мы выступаем в качестве новой, четвертой фракции. К сожалению, в бета-версии за наших можно играть лишь в режиме Skirmish. Ну, ничего, бета версия – она на то и бета, зато играется хорошо. Лично у меня амеры, китайцы и фундаменталисты дохли быстро и мучительно, расстреливаемые с вертолетов ракетами и крупнокалиберными пулеметами. Вертолеты у наших – лучшие в игре. Хотя перед нами и бета-версия, надо отметить, что Россия получилась у авторов уникальной участницей конфликта, не похожей на других. У наших – свои сильные и слабые стороны. Очень мощная авиация, сильные, хотя и совсем неповоротливые танки, пехота, которая может сама себя лечить и без получения звания, машины-продавцы оружия (для заработка левых денег), несколько типов передвижных ракетных комплексов.

ОНЛАЙН



Те поклонники ***World of Warcraft***, которые еще не успели выкачать последний патч версии 1.10, могут взять его с нашего диска. Заплатка вносит множество изменений – как мелких, так и довольно глобальных. Итак, пройдемся по основным пунктам: добавлены погодные эффекты в некоторых областях Азерота, убиты баги в некоторых квестах, подправлен баланс профессий, появился новый тип предметов – реликты (могут использоваться только друидами, паладинами и шаманами), проложены новые маршруты для полетов, слегка видоизменился интерфейс. В общем, World of Warcraft стал еще на один шаг ближе к идеалу.

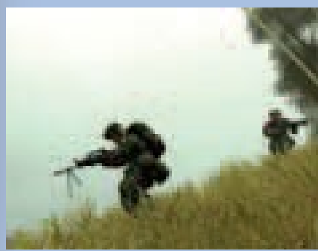
ПАТЧИ



Battlefield 2 v1.3

Два месяца назад мы выкладывали два патча для этой игры. Такие частые обновления идут на пользу, ибо новые патчи – это новые добавления. Наконец-то в ***Battlefield 2*** появился режим Cooperative. Помимо этого, уровень сложности ботов можно менять, так что желающие смогут настроить игру под себя. Также появилась возможность десантировать технику, что позволяет вырабатывать новую тактику ведения боя.

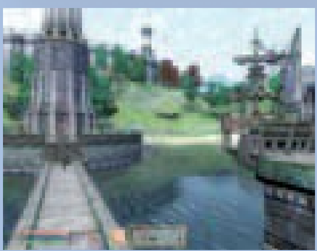


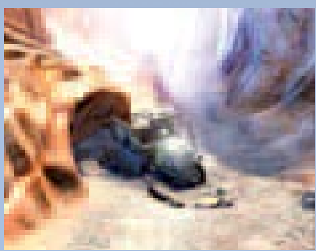


The Elder Scrolls IV: Oblivion v1.1.425 beta

Игры от **Bethesda Softworks** известны не только своей масштабностью, но и обилием ошибок. Вот и первого патча к ***The Elder Scrolls IV: Oblivion*** долго ждать не пришлось. Этой замечательной игре, конечно, до славы ***Daggerfall*** далеко, но исправлений все же хватает. Исправлен баг, когда животные и NPC при ударе не начинали атаковать, также внесены поправки в тексты квестов.

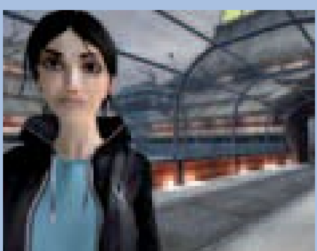


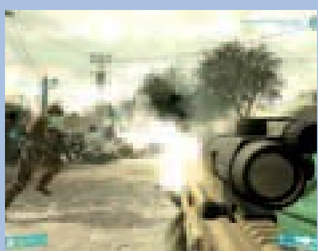




ПУТЕВОДИТЕЛЬ

В прошлом месяце на диске был представлен всего один текстовый гайд. Исправляем положение и выкладываем сразу четыре тематических материала. В текстовом «довеске» к журнальной статье о ***Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter*** рассказано о характеристиках всего оружия и об особенностях каждого типа врагов. Материал об ***Oblivion*** поможет тебе разобраться в сюжетных дебрях проекта, а также отыскать все алтари. Наконец, мы опубликовываем прохождения лучших квестов последнего времени – гайды по таким небезызвестным проектам, как ***Paradise*** и ***Dreamfall: The Longest Journey*** разбирают эти адвенчуры «от и до». Традиционные видеогайды не поместились на диске, так как все свободное пространство «откушали» ролики с E3. В следующем месяце мы обязательно выложим несколько познавательных материалов.





КИБЕРСПОРТ



Доброго времени суток, уважаемый читатель! В последние выходные мая состоялся очередной турнир из серии **ASUS Cup**, который принес немало радости и неожиданностей. Например, российским кланам опять не удалось оказать достойного сопротивления братьям-славянам из Украины, **A-Gaming** снова уехали домой с чемпионским кубком и 150000 рублей. **Lexer** объявил о решении прекратить карьеру киберспортсмена, а **Cooller**, напротив, покорил олимп очередного турнира. К сожалению, демки финального боя Cooller'а против **Jibo** победитель не записывал, а проигравший не пожелал выкладывать их на всеобщее обозрение. Зато на диске вы найдете собрание лучших матчей с турнира по ***Warcraft III: The Frozen Throne***, победителем в котором снова стал непобедимый любитель Ночных Эльфов – **SK.Deadman**. А вы, перед тем как приступать к просмотру финальных баталий, прочитайте репортаж с этого мероприятия на страницах вашего любимого журнала!

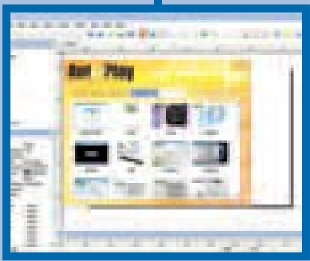
СОФТ

VirtualDub-MPEG2 1.6.14 build 24417



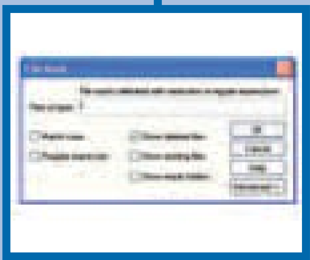
Новая версия популярной программы видеомонтажа *VirtualDub*. С помощью ее ты сможешь захватывать видео через DirectShow и производить последующую обработку. Данная версия предназначена для работы с файлами формата MPEG2. Также имеются необходимые фильтры. Удобный, интуитивный интерфейс.

AutoPlay Media Studio 6.0



Хочешь выпустить собственный диск? Тогда эта программа для тебя. Ты сможешь создать и настроить на свой вкус меню автозагрузки. Уже существуют стандартные образцы различных тематик, ты также сможешь создать свою уникальную оболочку с картинками, флешами и музыкой. Никаких специальных знаний не требуется.

R-Undelete 2.1 build 121055



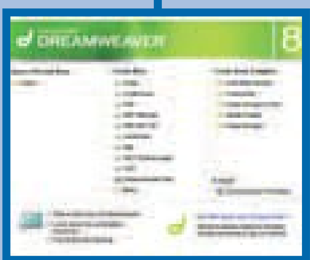
Программа, с помощью которой ты сможешь восстановить поврежденные или удаленные файлы. Отличительной чертой утилиты является ее эффективность. Поддерживаются работы в файловых системах FAT, NTFS, NTFS5, Ext2FS. Если ты потерял важные документы или вирус уничтожил твои файлы, то ставь эту программу.

BIOS Agent 3.52



Небольшая программа, которая позволит получить всю информацию о твоем BIOS. Помимо этого она способна предоставлять данные и о некоторых устройствах, процессоре, материнской плате. Важной функцией является обнаружение обновления на BIOS, программа подберет только свежую прошивку. Простой интерфейс.

Macromedia Dreamweaver 8.0



Новая версия одного из самых лучших HTML редакторов. Огромное количество инструментов и различных средств позволит реализовать все задумки по созданию собственного сайта. Оформи страничку в современных тонах. Программа работает со скриптами, также имеются настройки приложений под различные браузеры.

SHAREWARE/FREEWARE

ALIEN SHOOTER



Задача проста: очистить базу от злобной нечисти. Ты должен помочь себе и с помощью взрывчатки проложить путь к телепорту через тысячи и тысячи безжалостных, кровожадных тварей. Ты сможешь приобрести более мощное оружие в оружейной комнате и биомеханические имплантанты, которые сделают из тебя сверхчеловека.

Pool 3D Training Edition 1.5



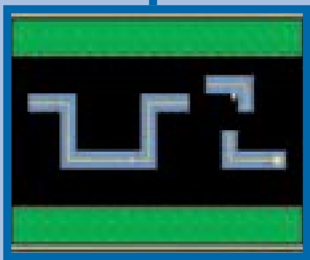
Очередной симатичный симулятор бильярда. Отличная графика, ты можешь свободно управлять камерой как захочешь. Хорошая физика игры, шары очень реалистично катятся по виртуальному сукну. Также есть режим тренировки, который поможет тебе понять траекторию, по которой летит шар.

Komputernaya Evoluciya 4.0



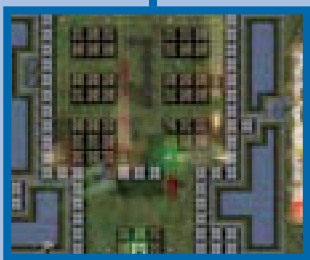
Перед тобой симулятор жизни обычного рядового компьютерщика. Тебе предстоит купить компьютер, установить на него операционную систему, начать разрабатывать программное обеспечение и многое-многое другое. В игре очень много возможностей, стоит попробовать ее запустить.

Ratmaster 1.1



Интересная игра, в которой ты должен обеспечить возможность крысе добраться до сыра. Пока крыса бежит по лабиринту, ты можешь добавлять некоторые детали, которые помогут пройти уровень. Также в игре есть довольно оригинальная система бонусов и кровожадные монстры. Отличная графика и удобный геймплей.

TANKS EVOLUTION



Эта игра, позволяет почувствовать себя командиром мощного танка, который получил задание защитить собственный штаб от безжалостных атак вражеского дивизиона. По сути, эта игра ничем не отличается от *BattleCity* на **Dendy**, только графика намного лучше, и существует продвинутая система бонусов и уровней крепкости брони.

FAQ

Q: Не читается диск, что делать?
A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или e-mail'у disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD, сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на коробку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться может только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки, стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcogol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничто не помогло, то смотри 1 вариант. Примечание: когда пишешь о нерабочем диске, то указывай: марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в контенте в журнале есть материал, а на диске его нет?!?!
A: Объясняю. Все дело в том, что мастера дисков сдаются позже на неделю, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка Rome: Total War – Barbarian Invasion, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся писать в папке материала объяснение причины. Еще раз приношу извинения за данные несоответствия.

DVD

E3`2006

Превью:

- Age of Pirates: Captain Blood
- Alone in the Dark
- Battlefield 2142
- Brothers in Arms: Hell's Highway
- Caesar IV
- Call of Duty 3
- Command and Conquer: Tiberium Wars
- Company of Heroes
- Crysis
- Dark Messiah of Might & Magic
- Enemy Territory: Quake Wars
- F.E.A.R. Extraction Point
- Fable 2
- Gothic 3
- Hellgate: London
- Heroes of Annihilated Empires
- LEGO Star Wars II: The Original Trilogy
- The Witcher
- Medal of Honor: Airborne
- Medieval 2: Total War
- Neverwinter Nights 2
- Prey
- Sid Meier's Civilization 4: Warlords
- Sid Meier's: Railroads!
- Spore
- Star Trek: Legacy
- Star Wars Empire at War: Forces of Corruption
- Stronghold Legends
- Titan Quest
- Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas
- Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent
- Warhammer: Mark of Chaos

Онлайн:

- Age of Conan – Hyborian Adventures
- EVE Online
- The Lord of the Rings Online Shadows of Angmar
- Warhammer Online Age of Reckoning
- World of Warcraft Shadow of the Necropolis
- World of Warcraft The Burning Crusade
- Guild Wars Factions

Интервью с разработчиками:

- Dark Messiah of Might and Magic
- Company of Heroes
- Star Trek: Legacy
- Pirates of the Carribean: The Legend of Jack Sparrow
- Crysis
- Battlefield 2142
- Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent
- The Witcher
- Jade Empire

PC ИГРЫ ВИДЕО

Обзоры:

- Корсары 3
- Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter

ДЕМО-ВЕРСИИ

- Hitman: Blood Money
- Over the Hedge
- Darkstar One
- Rush for Berlin

ДОПОЛНЕНИЯ

- В Тылу Врага
- Перл-Харбор
- Age of Empries III
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Black & White 2
- Call of Duty
- Call of Duty: United Offensive
- Call of Duty 2
- Civilization IV
- Combat Mission: Afrika Korps
- Command & Conquer: Generals – Zero Hour
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Deus EX
- DOOM 3
- DOOM 3: Ressurection of Evil
- Ex Machina
- F1 Challenge '99-'02
- Fallout 2
- Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
- Far Cry
- F.E.A.R.
- Freelancer
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Half-Life 2
- Heroes of Might & Magic V
- Homeworld 2
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Microsoft Flight Simulator 2004
- Microsoft Train Simulator
- Operation Flashpoint: Resistance
- Orbiter
- Quake III Arena
- Quake 4
- Racer Free Car Simulator
- rFactor
- Star Wars Battlefront 2
- Star Wars Empire At War
- Star Wars: Jedi Knight – Jedi Academy
- Star Wars: Knights Of The Old Republic II
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls III: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II
- The Sims 2
- The Sims 2: Nightlife
- The Sims 2: University
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: Frozen Throne
- Warhammer 40000: Dawn of War
- Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault
- Wings over Vietnam
- Wolfenstein: Enemy Territory
- World Racing

ПАТЧИ

- Корсары III v1.4 Rus
- Age of Empires III v1.07 Eng
- Age of Empires III v1.07 Rus
- Battlefield 2 v1.3
- F.E.A.R. v1.05 Rus
- Falcon 4.0: Allied Force v1.0.6
- Fallout 2 v2.02 Rus
- Galactic Civilizations II: Dread Lords v1.11
- Ghost Recon: Advanced Warfighter v1.06
- Great Invasions 1.06c
- Hearts of Iron 2: Doomsday v1.2
- Heroes of Might & Magic V 1.1 Rus
- Hitman: Blood Money v1.1
- Metalheart: Восстание репликантов v1.06.1
- Star Wars Empire at War v1.04
- Stubbs the Zombie v1.0.2
- Stubbs the Zombie v1.0.2 Rus
- The Elder Scrolls IV: Oblivion v1.1.425 beta
- The Longest Journey v.1.57
- The Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth II v1.04 Eng
- The Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth II v1.04 Rus
- Tomb Raider: Legend v1.2
- Vampire: the Masquerade – Bloodlines v2.3 unofficial

РЕДАКТОРЫ

- F.E.A.R.
- Take Command: 2nd Manassas

ДРАЙВЕРА

- DirectX 9.0c June 2006
- Intel Chipset Installation Utility 8.0.1.1002
- ForceWare 91.31 Windows XP (64-bit)
- ForceWare 91.31 2000/XP (32-bit)
- nForce 9.34 Unified Remix (x32)

DVD

- SB X-Fi Beta with OpenAL 2.09.0001
- Omega Catalyst 3.8.252

СТАНДАРТНЫЙ НАБОР

- Dr.Web 4.33.2.05220
- McAfee AVERT Stinger 3.0.2
- Panda Antivirus Titanium 2006
- Антивирус Касперского Personal Pro 5.0.676
- 7-Zip 4.42
- WinRAR 3.60 beta 4
- WinZip 10.0.6699
- Mozilla Firefox 1.5.0.4 Beta
- CloneDVD 3.9.4.0
- Nero Burning Rom 7.2.0.3 b 6.6.1.4
- ReGet Deluxe 4.2.264
- K-Lite Mega Codec Pack 1.53
- Total Commander 6.54a
- ICQ 5.10 Build 2575
- Miranda IM 0.4.0.3.55
- mIRC 6.17
- QIP 2005a Build 7920
- The Bat! Pro 3.80.06
- DivX Play 6.2.2
- UltraISO Premium 8.00.1392
- Virtual CD 7.1.0.2
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5

СОФТ

- R-Undelete 2.1 build 121055
- FileRescue Pro 2.0.0.315
- AnyReader 1.4
- All Media Fixer 6.1
- ExtractNow 4.16
- WinLock 4.43
- PowerStrip 3.65
- MemTest 3.4
- Kerish Doctor 2006 2.60
- Fresh UI 7.59
- EVEREST Ultimate Edition 2.81 Beta
- CPU-Z 1.33
- Clock Tray Skins 3.01
- AutoHotkey 1.0.43.10
- VirtualDub-MPEG2 1.6.14 build 24417
- Reaper 0.953
- Quintessential Player 5.0.110
- MP3 Normalizer 1.03
- MediaCoder 0.3.9 build 1852
- Kalkulyator audiotrekov 1.0
- Foobar 2000 0.9.1
- elby CloneDVD 2.8.9.8
- CDRoller 6.20
- AV Player 1.5
- AutoPlay Media Studio 6.0
- Aurora Media Workshop 3.3.5.12
- 1by1 1.55
- BIOS Agent 3.52
- Bombina 9.25
- ePSXe PowerPack 1.0
- Explanatory 1.51
- Koap 1.0
- ReNamer 3.30
- Text2PhoneLite 2.2.12.235
- Unlocker 1.8.3
- VueScan 8.3.43
- Download Accelerator Plus 8.0.7.0
- Google Talk 1.0.0.92
- Macromedia Dreamweaver 8.0
- Atani 3.7.5
- Foxit PDF Reader 1.3.1621
- FuturixImager 5.7 Beta 1
- Konvertor 3.50.1
- PicaJet FX 2.5.445
- Virtual CloneDrive 5.1.4.4
- Advanced Spyware Remover 1.87.24636
- Anti Trojan Elite 3.6.8
- Microworld Antivirus Toolkit Utility 8.2.5
- SpyRemover 2.55
- Trojan Remover 6.4.9

СОФТ-ТЕМА

- Advanced CATaloguer Pro 2.6
- Advanced File Organizer 2.61
- CD Bank Cataloguer 2.7.6
- CD Storage Master Pro 5.96
- WhereIsIt 3.73

SHAREWARE

- Chapaev 3D 0.05
- Linii Slov 1.0
- Evoluciya. kak stat prorabom 1.0
- Xmas Blox 1.0
- MAD CARS
- TINY CARS 2
- JIG-SWAP PUZZLE
- ALIEN SHOOTER
- Treasure Mole. Winter Vacation 1.0
- Kalah 4.0
- TURTLE ODYSSEY
- Time For Kill 0.48
- ABANDONED WELL
- Multis 6.6
- LAST GALAXY HERO
- Pool 3D Training Edition 1.5
- TANKS EVOLUTION
- Russkiy biliard 1.091
- Komputernaya Evoluciya 4.0
- O, Bill Geits! 1.10
- Millioner 2.2
- Goroda
- Ohota na lis 1.0
- Shot Simulator 1.0b
- Ratmaster 1.1

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

Прохождения

- Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter
- The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Paradise
- Dreamfall: the Longest Journey

Трейнеры

- Hitman: Blood Money
- Heroes of Might & Magic V
- Half-Life 2: Episode One
- Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
- Rise of Nations: Rise of Legends
- X-Men: The Official Game
- 2006 FIFA World Cup
- Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter
- The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Tomb Raider Legend

Базы кодов

- Chemax
- Chemax Rus

БОНУСЫ

РЕТРО

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

FAQ

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все, что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советую поместить все на CD-диск, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на самом диске должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходим скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для который сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком mp42 или DivX с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наше мыло disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
A: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализированных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима заплатка. Вот лишь наиболее яркие примеры: Call of Duty (текущая версия локализации 1.41, для дополнений необходима версия 1.51), Ground Control II: Operation Exodus (русский патч отсутствует), Rome: Total War (сразу после выхода патча 1.2 владельцы локализированных версий оказались без дополнений), World Racing (российского патча нет, в то время как последня версия зарубежного патча – 1.61). Из-за этого у нас было два варианта действий: либо разводить руками, либо делать дополнения к англоязычным версиям игр. Поскольку вечно ждать невозможно, было принято решение выбрать второй вариант. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает, как минимум, удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж тиража игр, те же Operation Flashpoint и Battlefield 1942 переиздавались несколько раз.

Q: Как воспользоваться Panda Antivirus?
A: Заново проинсталлировать программу с диска.

Q: Почему у меня не показывается картинка в видео?
A: Нет необходимого кодака, зайди в раздел СОФТ\кодаки и установи их оттуда.

Q: Почему на диске старые версии софта, дров и прочее?
A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению эту проблему не решить.

Q: Что делать, если flash не проигрывается?
A: Тут два варианта. Первый: установить с нашего диска Flashplayer. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа сама предложит его докачать с официального сайта.

Q: Почему диски не полностью заполнены, написано 8.5, а на самом деле 7.9?
A: Просто указаны разные величины, на болванках и обложке указан размер в байтах – 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайт, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 МБ 1024 байта, то получается 7.9 гигабайт.

::: Для автографов :::





Лето в самом разгаре. Море, солнце, загорелые девочки – все это не для нас. Мы наслаждаемся громкими релизами и не менее громкими анонсами. Буквально на днях в печать отправилась долгожданная историческая стратегия ***Rise & Fall: Civilizations at War***. Греки, римляне, персы, египтяне – в общем, все как обычно. Особого внимания игра заслуживает лишь благодаря необычным способностям героев. Одна из них позволяет управлять персонажем от первого лица, как в заправском шутере, а это дорогого стоит.

Вслед за книгой и фильмом *«Код да Винчи»* в продажу поступила одноименная игра. Скажем сразу, фильм нам не понравился – слишком простые головоломки, слишком быстрая развязка сюжета… А вот у игры есть все шансы повторить успех книги – благо продолжительность у экшена может быть любая, чего не скажешь о киноленте.

Про ***Desperados 2: Cooper's Revenge*** мы собирались написать еще в этом номере, но огромное количество громких хитов буквально вытеснило середнячка со страниц журнала. Так вот, в следующий раз ты обязательно узнаешь о нем больше – даже не сомневайся!



Демо-версия ***City Life*** заслужила от нас самые лестные отзывы. Виртуальный город, населенный разумными человечками, которые не только докучают игрока постоянными просьбами, но и четко излагают свою гражданскую позицию – великая мечта любого симовода. И **Monte Cristo** попыталась воплотить ее в жизнь. Разделила население на различные социальные слои, наделила каждый слой – от богачей до нищих – характерными особенностями – словом, постаралась воссоздать модель нашего с тобой общества. Интересно, а как будет выглядеть финальная версия?

Не забыли мы и про онлайн. Тебя ждет рецензия на ***Guild Wars Factions***, официальное дополнение к самой жестокой MMORPG. Напомню, что данная игра изначально создавалась с прицелом на PVP, а потому полюбилась исключительно поклонникам онлайновых ристалищ. Отыгрывать роль в Guild Wars не принято. Поэтому, прежде всего, дополнение порадует тебя новыми аренами для масштабных побоищ. Чтобы узнать все подробности, придется подождать до выхода следующего номера.

В заключение хочется отметить, что помимо указанных выше рецензий тебя ждут статьи на основе свежей информации с **E3: *Stronghold Legends***, ***Unreal Tournament 2007***, ***Medieval 2: Total War***, ***Supreme Commander***, спецматериал по ***Dark Messiah of Might and Magic*** и многое-многое другое. Читай Правильный – и будешь знать все.





ДО ВСТРЕЧИ 26 ИЮЛЯ !

PC ИГРЫ

www.pc-games.ru




2мс
Как?.. Еще быстрее?
Время отклика 2 мс GTG
Товар сертифицирован
Скорость
Цвет
Контраст
Яркость
Резкость
Да, еще быстрее! 2 мс GTG — такое короткое время отклика удивит не только гепарда, самого быстрого хищника в мире, но и вас. Только теперь, благодаря 19” ЖК-монитору FP93GX с яркостью 300 кд/м^2 и контрастностью 700:1, вы сможете в полной мере насладиться динамичными компьютерными играми, требующими молниеносной реакции, и DVD-фильмами со спецэффектами. Подробности на BenQ.ru.
FP93GX
BenQ
Enjoyment Matters


HEROES V
OF MIGHT AND MAGIC
PC ИГРЫ
UBISOFT
NIVAL INTERACTIVE


HIS
PC ИГРЫ
GRAPHICS BY
ATI
WWW.HISDIGITAL.COM

PC ИГРЫ

HALF-LIFE 2: EPISODE ONE • CRYSIS • SPORE • BIOSHOCK • BATTLEFIELD 2142 • HOMM V • HITMAN: BLOOD MONEY • RISE OF LEGENDS



№ 7 (31) • ИЮЛЬ • 2006